LE DICTIONNAIRE DES MANIEMENTS DE COULEURS

MANIEMENTS DE COULEUR

INTRODUCTION

De nombreux facteurs peuvent intervenir dans le choix du maniement à adopter pour l'exploitation d'une couleur : stratégie du jeu (d'autres couleurs peuvent offrir des solutions de rechange avantageuses), informations données par l'adversaire (les enchères, l'entame), possibilité d'exploiter d'abord d'autres couleurs et d'obtenir peut-être des informations utiles permettant des comptes de mains partiels qui risquent de modifier les probabilités, problèmes de communication (les communications nécessaires à l'exécution du meilleur maniement ne sont pas toujours présentes) ou meilleur usage de ces communications pour le jeu, nombre de levées recherchées dans la couleur ou nécessaires à la réussite du contrat.

Toutefois, assez souvent il faut exploiter une couleur en n'ayant pratiquement aucune information, en dehors de l'objectif que l'on se fixe.

Sauf indication contraire, les maniements indiqués dans le Dictionnaire sont ceux qu'il faut adopter sans information préalable et lorsque les facteurs indiqués plus haut n'interviennent pas. Ils sont basés sur les probabilités a priori de répartition des cartes adverses et les objectifs qui peuvent être fixés.

I - L'APPROCHE CLASSIQUE

L'objectif

Le meilleur parti possible

Lorsque le contrat n'est pas en danger, l'objectif du déclarant, surtout en tournoi par paires (TPP), est de tirer le meilleur parti d'une combinaison déterminée. Pendant longtemps on a considéré que le maniement à utiliser en TPP dans le contrat de tout le monde, devait être celui qui permet de réaliser le plus grand nombre de levées possible (**maniement de nécessité)**, puis on s'est aperçu qu'il fallait en général le remplacer par le **maniement de meilleure chance (MAX)** qui effectivement, « en moyenne », permet d'obtenir davantage de levées, quel que soit le nombre de levées nécessaires pour la réussite du contrat. Ce maniement de base est celui qui en moyenne, en jouant un très grand nombre de fois la même combinaison, produit le plus grand nombre de levées. Il est en général indiqué en premier dans les diagrammes du Dictionnaire, précédé de la mention **« MAX ».**

Toutefois, il existe des situations où ce maniement ne peut ou ne doit pas être adopté, pour diverses raisons. Ces maniements alternatifs sont indiqués avec la mention **« VAR »** (variante).

Pour le match par 4 ou le tournoi en IMP, on considère classiquement qu'il faut absolument s'efforcer de réaliser le nombre de levées nécessaires au gain du contrat en utilisant un maniement de sécurité (voir ci-dessous).

Assurance et nécessité

Les maniements de ***sécurité*** ont donc pour but d'assurer ou de prendre les meilleures chances de réaliser un nombre minimal de levées, qui suffit à la réussite du contrat. Il s'agit en fait de se protéger partiellement ou totalement contre les répartitions les plus asymétriques des cartes manquantes (répartitions les plus rares).

Dans certains cas ces précautions sont ***gratuites***. Cela signifie que, loin de diminuer le rendement moyen, elles contribuent au contraire à l'accroître. Leur existence est signalée par la mention **« SG »** ***(sécurité gratuite)*** dans le Dictionnaire. C'est une notion importante, car leur mise en œuvre risque d'exiger des communications supplémentaires.

Dans d'autres cas, ces assurances prises contre les mauvais partages diminuent plus ou moins le rendement moyen. Cette ***sécurité onéreuse*** est signalée par la mention **« SO »** dans le Dictionnaire, suivie du nombre des levées que l'on cherche à assurer et parfois du gain qu'elle apporte en pourcentage.

Alternativement, lorsque la combinaison doit fournir le nombre maximal de levées théoriquement possible ou un nombre donné de levées, le maniement est fondé sur une ou plusieurs dispositions particulièrement favorables des cartes cachées. En pratique, on formule une hypothèse de nécessité, et l'on joue en conséquence. Ce maniement dit de nécessité (voir plus haut) est signalé dans le Dictionnaire par la mention **« N »** suivie du nombre de levées que l'on recherche (lorsque dans la suite de cette Introduction, sans se référer à une combinaison particulière, on voudra désigner le maniement de nécessité apportant le maximum de levées possible, on écrira **Nm**).

Rendement

La mention **« R »** indique dans le Dictionnaire le rendement en levées de chaque maniement. C'est le nombre de levées produit en moyenne par donne par le maniement considéré. Le maniement **« MAX »** est celui pour lequel **R** est maximum.

Lorsqu'il existe plusieurs manières d'atteindre un objectif déterminé, la moins bonne sur le plan du rendement est signalée par la mention (-) et la meilleure par la mention (+).

II - RECHERCHE, LA NOUVELLE APPROCHE DES MANIEMENTS DE COULEUR

Jeroen Warmerdam est un joueur néerlandais et un mathématicien du bridge qui a réalisé il y a quelques années un logiciel remarquable sur les maniements de couleur, **SuitPlay**. Lorsque j'ai travaillé avec **Jean-Marc ROUDINESCO** il y a plus de 15 ans pour l'élaboration de sa « Bible » (1994 combinaisons répertoriées contre 665 seulement dans l'Encyclopédie américaine), cet outil n'existait malheureusement pas encore. Cela nous aurait évité quelques petites erreurs.

Après le décès de Jean-Marc, lorsque j'ai découvert le logiciel de Jeroen Warmerdam (même si sa version initiale ne fonctionnait pas pour quelques combinaisons un peu particulières), j'ai tout vérifié et corrigé à nouveau. J'ai donc repris les 1994 combinaisons et ajouté une centaine de diagrammes.

Avec l'aide de **Claude JOUINEAU** j'ai depuis étudié plusieurs milliers de combinaisons et aujourd'hui je propose plus de 4500 nouveaux diagrammes, notre base comportant désormais **6595 combinaisons** répertoriées et analysées (un ensemble pratiquement exhaustif de ce que l'on peut rencontrer à une table de bridge).

Les détenteurs du dictionnaire de Roudi pourront trouver ici toutes les **pages d'Errata et surtout d'Addenda** établies pour la version française.

Les études de **Warmerdam** nous ont montré pour le tournoi par paires une **nouvelle façon d'envisager les maniements de couleur** qui n'apparaît encore dans aucun ouvrage mais qui remet parfois en question ce qui semblait acquis …

En tournoi par paires (TPP)

En TPP, l'objectif n'est pas de faire à tout prix son contrat, ou de « marquer dans sa colonne », **il est de faire mieux que les adversaires, mieux que le champ. Warmerdam** a découvert que pour certaines combinaisons il ne fallait utiliser ni le maniement de nécessité **Nm**, ni le maniement de meilleure chance **MAX** maintenant recommandé, mais un **troisième maniement** !! Ce maniement, le meilleur maniement en tournoi par paires et qu'il appelle « best matchpoint play » ou **mp-best** (en Français nous l'appelons **MTPP**), est indiqué lorsque l'on utilise son logiciel.

Ainsi, prenons par exemple le diagramme :

N : AD10xxxx
S : xx

Pour faire toutes les levées, la meilleure ligne de jeu (par quatre ou par paires) consiste bien sûr à attaquer petit vers la Dame.

Par contre lorsque l'on n'a besoin que de **6 levées** :

- en match par quatre la sécurité consiste à tirer l'As en tête

- mais en tournoi par paires, Jeroen Warmerdam nous apprend qu'il faut utiliser un autre maniement : **attaquer petit vers le 10, en tirant ensuite l'As si le 10 perd au Valet !**

Nous avons fait publier un article de Warmerdam sur ce sujet dans le « Bridgeur » il y a quelques années et tous les joueurs peuvent comprendre vite l'intérêt du best matchpoint play .
Ces maniements, non signalés en général jusqu'à présent, apparaissent maintenant en totalité dans l'Addenda.

Tous les MTPP sont maintenant indiqués dans l'Addenda (lorsque rien n'est précisé le MTPP est le MAX**), et un récapitulatif de tous les cas particuliers figure à la fin de l'Addenda (Annexes II à V).**

En Annexe VIII on trouve aussi la liste complète des combinaisons pour lesquelles le maniement MAX est différent du maniement de nécessité Nm pour le plus grand nombre de levées possible.

On remarque toutefois que pour certaines combinaisons il n'existe pas un jeu meilleur que tous les autres : **quelques combinaisons n'ont pas de MTPP ! Mais on peut, en général, trouver un maniement meilleur que celui que le champ utilisera en majorité probablement.** Il est indiqué dans l'Addenda.

En match par quatre ou en tournoi en IMP

En match par quatre ou en tournoi en IMP, la problématique est différente : lorsque l'on peut « assurer » que le contrat joué est le même aux 2 tables (ou pour vous et pour le champ), **le maniement de sécurité** (maniement donnant la plus forte probabilité de réaliser le nombre de levées nécessaires à la réussite du contrat) a certes la faveur de tous les ouvrages traitant des maniements de couleur. Nous appelons le maniement à utiliser le **MIMP**. Mais dans un nombre de situations assez important (la situation étant caractérisée à la fois par le nombre de levées nécessaires à la réussite du contrat, par le contrat joué – sa nature et sa hauteur – et par la vulnérabilité), il faut ici aussi en principe **utiliser un maniement différent, un MIMP exception**. Car l'objectif du quatre n'est pas exactement de gagner son contrat, mais plutôt de gagner le **maximum d'IMP**, ce qui n'est pas forcément la même chose. Et donc, lors de la comparaison de deux maniements, il faudrait ici choisir celui qui permet de gagner le plus d'IMP en moyenne (en tenant compte des levées supplémentaires), et non à toute force chercher à réaliser le nombre de levées nécessaires au contrat !! En termes mathématiques, nous dirons qu'il s'agit de choisir le maniement qui offre la plus grande espérance de gain en IMP.
Nous n'avons pas envisagé le cas des contrats contrés car en général le contre transmet des informations modifiant les probabilités a priori.

Un exemple :

(N) D82

(S) AR943

Certaines **précautions gratuites** (jouer l'As puis la Dame ou jouer la Dame puis l'As) permettent de faire au moins **4 levées sauf lorsque l'un des adversaires détient une chicane dans la couleur**.

Or, un maniement de **sécurité** assez simple permet **d'assurer 4 levées** : il consiste à attaquer directement vers le 9 (en mettant l'As si Est ne fournit pas, pour attaquer ensuite vers le 8). Malheureusement on ne fait plus alors que 4 levées lorsque Ouest détient le 10 ou le Valet et le rendement de ce maniement est donc très inférieur (22% de chances de gagner 5 levées contre 73,5% par le maniement de meilleure chance !!), même si, dans 2% des cas, il ne permet pas de faire plus de 3 levées.

Ces pourcentages signifient que si vous jouez 100 fois un petit chelem vulnérable avec cette combinaison et que vous devez réaliser 4 levées dans la couleur, en adoptant le maniement de sécurité vous ferez 22 fois 13 levées et 78 fois 12 levées. Si votre adversaire à l'autre table joue le même contrat et adopte le maniement de meilleure chance, il fera 73 fois 13 levées, 25 fois 12 levées et chutera 2 fois. Vous aurez donc perdu 51 IMP (1 IMP chaque fois que vous ne

faites que 12 levées quand votre adversaire en réalise facilement 13) pour en gagner seulement 34 (17 IMP chacune des fois où votre adversaire chutera).

Si vous jouez, comme à l'autre table, une manche non vulnérable, en adoptant la même tactique, vous perdrez 51 IMP pour en gagner seulement 20, et si le contrat est par exemple 2P non vulnérable (la couleur concernée étant l'atout), vous perdrez toujours 51 IMP pour en gagner seulement 8 (4 IMP lorsque votre adversaire chute, alors que vous gagnez 2P : 110 + 50 = 160 = 4 IMP).

En conclusion, **avec cette combinaison, n'adoptez pas le maniement de sécurité** (surtout pour les partielles), sauf bien sûr si les enchères ou certains éléments du jeu de la carte vous font craindre une très mauvaise répartition de la couleur…

Ce problème assez complexe était évoqué seulement pour quelques combinaisons dans l'édition précédente de l'addenda. **Maintenant, pour l'ensemble des 6595 combinaisons analysées, tous les MIMP exception sont indiqués !**

Malheureusement, ces maniements ne peuvent se déterminer à la table, ils nécessitent des calculs ou le recours à l'ordinateur. Il faut donc les mémoriser.

Sur ce problème difficile, les études sont conduites actuellement par un joueur français, **Claude Jouineau.** L'informatique apporte donc des réponses, mais leur exploitation n'est pas simple. Plus du quart des combinaisons présentent dans certaines situations une ou plusieurs exceptions !!

Lorsque nous avons clairement identifié cette problématique, nous avons demandé à Jeroen Warmerdam d'introduire dans son logiciel la détermination du MIMP en match par 4, fonctionnalité qu'il possède désormais.

Mais d'une façon générale, une réserve est toutefois nécessaire. Parfois une espérance de gain favorable est obtenue par l'addition de plusieurs gains de 1 IMP qui dépasse la perte de 10 ou 12 IMP due à la chute du contrat. Mais une perte de 1 IMP est presque indolore, alors que la perte de 10 ou 12 IMP pouvant être lourde de conséquences lorsqu'elle se produit, il vaut mieux en général ne pas prendre ce risque même s'il n'est pas très probable. **Le « principe d'assurance » (le PA)** conduit ainsi souvent à choisir la sécurité dans cette situation (notamment pour les manches et les chelems). Quelques combinaisons ont été examinées et lorsqu'il y a peut-être lieu d'appliquer le PA elles sont signalées dans l'Addenda. Le sigle ° apparaît après MIMP (MIMP°) lorsqu'il ne faut pas appliquer le PA et le sigle * apparaît (MIMP*) lorsqu'il faut appliquer le PA. Enfin celles pour lesquelles il n'y a pas lieu d'appliquer le PA pour un certain nombre de levées nécessaires au contrat (par exemple n-2 levées, n étant le plus grand nombre possible de levées) mais pour lesquelles il faut l'appliquer pour un autre nombre de levées (par exemple n-1 levées) sont signalées par °* (MIMP°*). Les résultats de ces examens sont donnés en **Annexe VII**.

Mais pour la plupart des combinaisons l'application éventuelle du PA n'est pas encore complètement étudiée. Seule apparaît alors l'indication MIMP. Le lecteur qui souhaite savoir ce qu'il en est pour une combinaison non examinée peut en faire la demande et nous nous ferons un plaisir de répondre à son souhait.

Comme en tournoi par paires, on remarque qu'en match par quatre quelques combinaisons n'ont pas de MIMP pour certains contrats et pour le nombre de levées nécessaires à la réussite de ces contrats. Il existe cependant en général un maniement meilleur que celui utilisé probablement par l'adversaire ou le champ et ce maniement est indiqué dans l'Addenda. On trouvera toutes ces combinaisons en Annexe VI.

Nota : Le logiciel SuitPlay de Jeroen Warmerdam est disponible gratuitement sur le site www.suitplay.com.

Un autre logiciel intéressant est celui de Joël Bradmetz, ScanSuit. Ses fonctionnalités sont en partie différentes. Il peut être acheté sur le site www.scanbridge.net

III – QUELQUES CHIFFRES

Sur les **6595** combinaisons analysées **52 n'ont pas de MTPP** et **69 n'ont pas de MIMP** pour certains contrats.. Pour **615 combinaisons** (9% des cas) le maniement de nécessité Nm (pour le maximum de levées) et le maniement de meilleure chance MAX sont distincts et pour **94 combinaisons** (environ 1,5% des cas) ce maniement de meilleure chance ne devrait pas être le maniement choisi en tournoi par paires (en notant que pour 14 combinaisons le maniement de remplacement n'est autre que le maniement de nécessité et pour les 80 autres un **troisième maniement**…). Pour 21 autres combinaisons on peut utiliser indifféremment en tournoi par paires plusieurs maniements (dont celui de meilleure chance).

IV - COMMENT UTILISER LE DICTIONNAIRE OU L'ADDENDA, CE QUE VOUS Y TROUVEREZ

Lorsque l'on cherche des renseignements sur une combinaison donnée, on peut commencer par la consultation du dictionnaire, mais il est préférable de se plonger **directement dans l'addenda qui signale les erreurs ou oublis du dictionnaire, tout en reprenant intégralement toutes les combinaisons du Dictionnaire**. Si exceptionnellement on ne trouve rien, c'est que la combinaison est oubliée…Toutes les observations des lecteurs pour améliorer et compléter cette étude (**enfin terminée ?**) sont les bienvenues.

Repérage et lecture des diagrammes

Les différents termes et abréviations utilisés ont été indiqués et définis au début de cette introduction.

Les cartes ayant une influence sur le maniement sont indiquées nominativement, tandis que les basses cartes indifférentes par leur rang sur le maniement (pas toujours sur le rendement) sont notées par des x. Lorsque ces x sont entre parenthèses, le maniement est identique quelle que soit leur position en Nord ou Sud. Les cartes équivalentes sont évidemment interchangeables.

Les manœuvres successives des maniements sont notées dans leur ordre d'exécution.

Chaque diagramme est précédé de trois indications : le nombre total des cartes de la combinaison, les cartes clefs détenues par les flancs et les basses cartes qui font défaut et dont

la présence pourrait modifier le maniement ou son rendement (dans **l'Addenda** ces trois indications ont été souvent omises).

Un exemple :

```
  8  (N) AVx(x)
D9       -----------
  7  (S) R108x
```

C'est une combinaison de **8 cartes**, **la Dame et le 9** sont les cartes clefs manquantes, et les x peuvent être remplacés par n'importe quelle petite carte, à l'exception **du 7** qui fait défaut (un x à la place du 7 indiquerait que le rang des basses cartes non mentionnées est sans importance).

Cartes équivalentes : il existe trois autres combinaisons identiques avec en Nord, A10, RV ou R10, et en Sud RV, A10 ou AV.

(x) : Le maniement est identique si cette petite carte se trouve en Sud, donc avec une disposition 3-5. Toutefois, les chances de réussite et le rendement des différents maniements sont calculés en fonction de la disposition du diagramme (4-4).

MAX – N 4- SG (+ 16.09) :
(1) Tirer l'As (2) faire l'impasse à la Dame en attaquant du Valet.
4 levées = 52,83% - 3 levées = 47,17% R = 3,53

VAR (Ouest = CPL ou CPF) : (1) Tirer le Roi (2) faire l'impasse à la Dame en attaquant du 10 si le 9 est tombé en Est au premier tour.
4 levées = 42,39% - 3 levées = 57,61% R = 3,42

Ces pourcentages correspondent aux cas où l'on fait **exactement** le nombre de levées indiqué.

Le maniement est identique pour tirer le meilleur parti de cette combinaison et pour prendre la meilleure chance d'y réaliser 4 levées. La première manœuvre est un ***coup de sonde*** qui permet de capturer une Dame sèche en Ouest ou en Est. La deuxième manœuvre (attaque du Valet) permet de capturer ultérieurement le 9 en Est si l'on rencontre un partage 4-1 ou 5-0, ce qui n'est pas possible si l'on attaque d'un petit vers le 10, ou bien si l'on a commencé par le Roi avec l'intention de chercher la Dame en Ouest.

L'ensemble de ces précautions gratuites représente 16,09%, soit près du tiers des chances de faire 4 levées !

On voit que, pour exécuter le meilleur maniement, il faut avoir une reprise extérieure en Nord, dans l'hypothèse où Est détiendrait quatre ou cinq cartes par D9. Lorsque cette reprise fait défaut, ou bien lorsque l'on a besoin que la combinaison fournisse des reprises en Nord pour manœuvrer dans d'autres couleurs, le maniement de la variante peut être adopté. Par ailleurs, des informations provenant d'enchères ou de comptes de main partiels risquent de modifier les probabilités initiales. Elles déterminent un ***côté présumé long*** **(CPL)** et un ***côté présumé court*** **(CPC**), ou un ***côté présumé fort*** **(CPF).** Le maniement de la variante est préférable si l'on estime qu'Ouest est favori pour détenir la Dame ou qu'il a peu de chances d'être court dans la couleur. Toutefois, les probabilités de réussite du maniement VAR restent calculées ***a priori***, car

les informations qui conduiraient à choisir ce maniement alternatif ont une incidence variable et ne sont pas probabilisables avec exactitude.

V - UNE ANECDOTE, EN MEMOIRE DE MON AMI ROUDI

Jean-Marc ROUDINESCO écrivait en 1995 peu de temps après la parution de sa « bible » :

« Lorsque l'on s'est livré pendant plus de deux ans à un travail aussi ardu que la rédaction d'un dictionnaire des maniements de couleurs, on en reste marqué pendant longtemps, et il arrive que l'on fasse des cauchemars. Périodiquement, je me réveille en sursaut, taquiné par une combinaison surgie de mon subconscient. L'ai-je bien étudiée ?

Pour me rendormir, j'ouvre mon Dictionnaire et je la trouve, là où elle devait être, en bonne et due forme. Effectivement, avec mon Dictionnaire, ses 1994 diagrammes et le contrôle de l'ami Panis, on pourrait penser être à l'abri des balles. Par comparaison, l'Encyclopédie américaine ne recense que 656 combinaisons. Ses erreurs sont rares, mais elle comporte des lacunes graves sur des situations fondamentales. Pourtant, voici mon plus récent cauchemar :

```
     8   (N) 9xxx
RV10      -----------
     8   (S) ADxx
```

C'est une combinaison de 8 cartes, le Roi, le Valet et le Dix sont les cartes clefs manquantes, et les x peuvent être remplacés par n'importe quelle petite carte, à l'exception du huit.

Comme il n'existe pas de fourchette contre Valet-Dix, il semble correct (1) de tirer l'As et (2) d'attaquer vers la Dame. Que faire si un petit honneur apparaît en Ouest au premier tour ?

La célèbre recette du moindre choix s'applique aux trois combinaisons critiques possibles d'Ouest : V10 – RV – R10. Si le petit honneur est sec, on fera toujours une deuxième levée.

Les experts savent qu'il y a deux Rois seconds pour un doubleton V10 et continueront par un coup à blanc, mais ils attaqueront d'un petit vers Sud : un petit malin pourrait avoir jeté un Dix, voire un Valet avec 10x ou Vx. Sans doute les bridgeurs auraient-ils mieux compris cette théorie si REESE et TRUSCOTT avaient parlé de ***libre choix****.*

Bien entendu, je vais trouver tout cela dans mon Dictionnaire, vers la page 215. Enfer et damnation ! Cette combinaison, pourtant aussi banale que fondamentale, n'est pas représentée. Pis encore, les diagrammes voisins n'envisagent pas cette ligne de jeu. Voici les pourcentages :

- *(I) Avec un coup à blanc approprié : 3 levées = 40,70 %*
- *(II) En essayant la Dame au deuxième tour : 3 levées = 37,30 % »*

Cette combinaison, oubliée dans la version française, fut donc rajoutée avec quelques autres dans la version anglaise du Dictionnaire de Jean-Marc publiée peu après.

Quelques années plus tard, poursuivi par les mêmes affres, j'ai décidé de reprendre l'ensemble des 1994 diagrammes de la version française, de tout vérifier et corriger (erreurs d'impression, maniements, pourcentages…), et d'ajouter pour la version française les diagrammes et maniements que l'on ne trouvait que dans la version anglaise ainsi que quelques diagrammes complémentaires qui me paraissaient sinon indispensables, du moins intéressants.

Plusieurs combinaisons m'ont réservé quelques surprises, la meilleure ligne de jeu étant oubliée dans les deux versions du Dictionnaire, et je cite ici deux autres « accidents » particulièrement spectaculaires (parce qu'ils sont quand même très rares) :

1°) 8 (N) 10xxx
ADV ----------
98 (S) Rxxx

Le Dictionnaire nous dit page 406 : « (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd, Est ayant fourni la Dame ou le Valet, (2) donner un coup à blanc et (3) attaquer vers le 10. Sinon (2) attaquer vers le 10. Pourcentage pour 2 levées : 37,30 % » (exact avec cette ligne de jeu).

Et nous avons à nouveau oublié le meilleur maniement :
« (1) Donner un coup à blanc. Si aucun honneur n'apparaît ou si Est fournit la Dame ou le Valet (2) attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet au premier tour (2) attaquer vers Sud en mettant un petit si Est fournit la dernière petite carte (le 8 ou le 9). Pourcentage pour 2 levées : 40,70 % ».

Les pourcentages sont exactement les mêmes que ceux du premier diagramme, la raison étant la même (il y a trois doubletons critiques possibles en Ouest : DV – AD – AV).

2°) 8 (N) D9x
AR10 ----------
(S) Vxxxx

Pour faire 3 levées, le livre nous dit (page 439) : « Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le 9. Pourcentage : 47,48 % »,

Alors que je vous dis aujourd'hui : « Pour faire 3 levées, (1) Attaquer **vers la Dame** et (2) attaquer vers Sud en mettant un petit si Est ne fournit pas le 10. Pourcentage : 50,30% ».
En vous signalant que la troisième ligne de jeu possible : « (1) Attaquer vers le 9 » est très inférieure pour 3 levées (42,95 %), tout en étant la meilleure si l'on n'a besoin que de 2 levées… Vous pouvez vérifier…

Je suis maintenant sans doute condamné à être poursuivi par les maniements, mais avec une certaine jubilation lorsque les probabilités triomphent.

Dernièrement, une donne de la Division Nationale par Paires a fait quelques petits dégâts, même si elle n'avait rien d'extraordinaire :

RD97
8754
R83
V9

AV1085

A972
A852

Après avoir ouvert de 1 P en 3ème position, Sud joue 4 P. Comment manier les Carreaux **pour réaliser 11 levées** ?...

Certes la Bible nous dit : « Pour faire 3 levées, tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur, faire l'impasse contre les 2 autres en attaquant du 8. Le pourcentage pour 3 levées est 47,07% ».

Mais on s'aperçoit rapidement qu'Est ne détient que 2 cartes à T et 2 cartes à P (et sans doute moins de 6 cartes à C pour ne pas avoir ouvert de 2C, et donc qu'il possède probablement au moins 4 cartes à K (5 C et 4 K ou 4 C et 5 K).

On peut alors lire dans la Bible (mais nous l'avons seulement ajouté dans sa version anglaise): « Si Est est un coté présumé long, attaquer vers le 8 ; si Ouest intercale un honneur prendre du Roi et laisser courir le 8, puis, si le 8 perd, attaquer vers le 9. Sinon, si le 8 perd au premier tour, tirer le Roi et si Ouest fournit un honneur, attaquer vers le 9 » (alors que sans renseignement sur les mains adverses, cette ligne de jeu n'offrirait que 40,78% de chances de réussite).

La donne complète :

RD97
8754
R83
V9

43
DV92
D4
RD1064

62
AR1063
V1065
73

AV1085

A972
A852

C'est assez facile, mais Roudi serait content …

Maurice PANIS

Page 61

IL MANQUE LE DIX

N°1 **(a)** (N) x
(S) ARDV9

N°1 Ajouter :

(b) (N) 9
(S) ARDV8

(a/b) MAX - N5 : (1) Tirer en tête.
5 levées = 71,86% - 4 levées = 28,14% R = 4,72

N°2 **(a)** (N) x
(S) ARDV9x

MAX - N6 : (1) Tirer en tête.
6 levées = 86,40% - 5 levées = 12,11% - 4 levées = 1,49% R = 5,85

SO5 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 9.
6 levées = 49,25% - 5 levées = 50,00% - 4 levées = 0,75% R = 5,49

N.B. Pour (a) en tournoi par quatre (MIMP°), s'il faut réaliser 4 ou 5 levées, il ne faut pas prendre le maniement SO5, mais, comme pour 6 levées, le maniement **MAX - N6**.

N°2 Ajouter :

(b) (N) 9
(S) ARDV7x

(c) (N) 9
(S) ARDV76

(d) (N) 9
(S) ARDV8x

(e) (N) 9
(S) ARDV87

(f) (N) x
(S) ARDV87

(g) (N) 8
(S) ARDV76

(b) MAX - N6 - N5 : (1) Tirer en tête.
6 levées = 83,98% - 5 levées = 14,53% - 4 levées = 1,49% R = 5,82

(c) MAX - N6 : (1) Tirer en tête.
6 levées = 83,98% - 5 levées = 14,53% - 4 levées = 1,49% R = 5,82

SO5 (+ 0,75) : (1) Laisser courir le 9.
6 levées = 43,20% - 5 levées = 56,05% - 4 levées = 0,75% R = 5,42

(d) MAX - N6 : (1) Tirer en tête.
6 levées = 86,40% - 5 levées = 12,85% - 4 levées = 0,75% R = 5,86

SO5 (+ 0,75) : (1) Laisser courir le 9.
6 levées = 49,25% - 5 levées = 50,75% R = 5,49

(e) MAX - N6 : (1) Tirer en tête.
6 levées = 86,40% - 5 levées = 13,60% R = 5,86

(f/g) MAX - N6 : (1) Tirer en tête.
6 levées = 83,98% - 5 levées = 14,53% - 4 levées = 1,49% R = 5,82

Page 61

SO5 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 8 (f) ou Laisser courir le 8 (g).
6 levées = 18,41% - 5 levées = 80,84% - 4 levées = 0,75% R = 5,18

N.B. Pour (c/d/f/g) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 4 ou 5 levées, il ne faut pas prendre le maniement SO5, mais, comme pour 6 levées, le maniement **MAX - N6.**

N°3 **(a)** (N) xx / (S) ARDV9 **(b)** (N) Ax / (S) RDV9x

(a/b) MAX - N5 : Tirer en tête en commençant (1) par l'As dans le cas où Ouest défausserait
5 levées = 87,14% - 4 levées = 12,86% R = 4,87

N°3 Ajouter :

(c) (N) 9x / (S) ARDV8 **(d)** (N) 98 / (S) ARDV7

(e) (N) A9 / (S) RDV8x **(f)** (N) A9 / (S) RDVxx

(c/d/e) MAX - N5 : Tirer en tête en commençant (1) par l'As. **Cf.N°3(a)**
5 levées = 87,14% - 4 levées = 12,86% R = 4,87

(f) MAX - N5 : Tirer en tête.
5 levées = 86,40% - 4 levées = 13,60% R = 4,86

N°4 **(a)** (N) xx / (S) ARDV8

MAX - N5 : (1/2) Tirer en tête même si le 9 ou le 10 apparaît en Ouest au premier tour (plaisanterie facile avec 109x ou 109xx).
5 levées = 83,98% - 4 levées = 16,02% R = 4,84

N°4 Ajouter :

(b) (N) 8x / (S) ARDV7 **(c)** (N) 87 / (S) ARDV6

MAX - N5 : (1/2) Tirer en tête. **Cf.N°4(a)**
5 levées = 83,98% - 4 levées = 16,02% R = 4,84

Page 62

N°5 **(a)** (N) xxx / (S) ARDV8 **(b)** (N) Vxx / (S) ARD8x

MAX - N5 : Tirer en tête en commençant (1) par le Valet dans le cas où Ouest défausserait
5 levées = 98,04% - 4 levées = 1,96% R = 4,98

N°5 Ajouter :

(c) (N) 8xx / (S) ARDV7 **(d)** (N) 87x / (S) ARDV6 **(e)** (N) 876 / (S) ARDV5

(f) (N) V8x / (S) ARD7x **(g)** (N) V87 / (S) ARD6x

MAX - N5 : Tirer en tête en commençant (1) par le Valet. **Cf.N°5(a/b)**
5 levées = 98,04% - 4 levées = 1,96% R = 4,98

IL MANQUE LE VALET

Ajouter N°5 BIS (a/b/c/d)

5/8 (N) -
V
98 (S) ARD10x(xxx)

MAX - N4/6/7/8 : (1/2/3)Tirer en tête.

(a) Avec 5 cartes :	4 levées = 55,04%	-	3 levées = 44,96 %	R = 3,55
(b) Avec 6 cartes :	6 levées = 26,65%	-	5 levées = 44,25 %	
	4 levées = 22,77%	-	3 levées = 6,34 %	R = 4,91
(c) Avec 7 cartes :	7 levées = 51,68%	-	6 levées = 34,72 %	
	5 levées = 12,11%	-	4 levées = 1,49 %	R = 6,37
(d) Avec 8 cartes :	8 levées = 73,48%	-	7 levées = 22,61 %	
	6 levées = 3,91%			R = 7,70

N°6 **(a)** (N) x
(S) ARD10

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 50% - 3 levées = 50% R = 3,50

VAR (sans communication) : (1) Tirer en tête.
4 levées = 22,31% - 3 levées = 77,69% R = 3,22

N°6 Ajouter :

(b) (N) 10
(S) ARDx x < 6

(c) (N) 10
(S) ARD6

(d) (N) 10
(S) ARD7

(e) (N) 10
(S) ARD8

(f) (N) 10
(S) ARD9

MAX - N3(b) - N4(c/d/e/f) : (1) (b) Tirer en tête, (c/d/e/f) Laisser courir le 10.
(b) 3 levées = 100,00% R = 3,00
(c) 4 levées = 0,42% - 3 levées = 99,58% R = 3,00
(d) 4 levées = 2,83% - 3 levées = 97,17% R = 3,03
(e) 4 levées = 11,16% - 3 levées = 88,84% R = 3,11
(f) 4 levées = 50,00% - 3 levées = 50,00% R = 3,50 **Cf.(a)**

N°7 **(a)** (N) x
(S) ARD10x

(b) (N) 9
(S) ARD10x

MAX - (a) N5 - N4 - (b) N5 : (1) Faire l'impasse contre le Valet.
(a) 5 levées = 31,09% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 18,91% R = 4,12
(b) 5 levées = 31,09% - 4 levées = 68,91% R = 4,31

VAR (sans communication) : (1) Tirer en tête.
(a/b) 5 levées = 26,65% - 4 levées = 45,22% - 3 levées = 28,13% R = 3,99

N°7 Ajouter :

(c) (N) 10
(S) ARDxx x < 6

(d) (N) 10
(S) ARD6x

(e) (N) 10
(S) ARD7x

(f) (N) 10
(S) ARD8x

Page 62 **MAX - (c) N4 - (d/e/f) N5 - N4 :** (1) (c) Tirer en tête, (d/e/f) Laisser courir le 10.
(c) 4 levées = 62,17% - 3 levées = 37,83% R = 3,62
(d) 5 levées = 0,89% - 4 levées = 61,28% - 3 levées = 37,83% R = 3,63
(e) 5 levées = 4,44% - 4 levées = 59,19% - 3 levées = 36,37% R = 3,68
(f) 5 levées = 13,32% - 4 levées = 58,54% - 3 levées = 28,14% R = 3,85

N°8 **(a)** (N) x

(S) ARD109

MAX - N5 : (1) Tirer en tête.
5 levées = 36,34% - 4 levées = 63,66% **R = 4,363**

VAR : (1) Faire l'impasse contre le Valet.
5 levées = 35,93% - 4 levées = 64,07% **R = 4,359**
La variante est meilleure si l'on connaît au moins 4 cartes en Est.

N°8 Ajouter :

(b) (N) 10

(S) ARD98

MAX - N5 : Tirer en tête. **Cf.N°8(a)**
5 levées = 36,34% - 4 levées = 63,66% R = 4,36

Page 63 **N°9** **(a)** (N) x **(b)** (N) x

(S) ARD10xx (S) ARD109x

MAX - (a) N6 - (b) N6 - N5 : (1) Tirer en tête.
(a) 6 levées = 51,68% - 5 levées = 34,72% - 4 levées = 12,11%
3 levées = 1,49% R = 5,37
(b) 6 levées = 54,10% - 5 levées = 44,41% - 4 levées = 1,49% R = 5,53

(a) SO5 (+ 4,84) - SO4 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 41,99% - 5 levées = 49,25% - 4 levées = 8,01%
3 levées = 0,75% R = 5,32

(b) VAR (Est = CPL) : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 41,99% - 5 levées = 56,52% - 4 levées = 1,49% R = 5,405

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5 - SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N6
Manche = SO5 - SO4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N6

Ajouter : Si le 9 est singleton en Nord

(c) (N) 9

(S) ARD10xx

MAX - N5 : (1) Laisser courir le 9.
6 levées = 41,99% - 5 levées = 56,52% - 4 levées = 1,49% R = 5,41

N6 : (1) Attaquer du 9 et le laisser courir si Est défausse. Sinon tirer en tête.
6 levées = 51,68% - 5 levées = 34,72% - 4 levées = 12,85%
3 levées = 0,75% R = 5,37

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : N6
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5

N°9 Ajouter :

(d) (N) 10 — (S) ARDxxx

(e) (N) 10 — (S) ARD76x

(f) (N) 10 — (S) ARD8xx

(d) MAX - N6 - N5 - N4 : Tirer en tête.
6 levées = 35,53% - 5 levées = 48,45% - 4 levées = 14,53%
3 levées = 1,49% R = 5,18

(e) MAX - N6 - N4 : Tirer en tête.
6 levées = 35,53% - 5 levées = 48,45% - 4 levées = 14,53%
3 levées = 1,49% R = 5,18

SO5 (+ 2,42) : (1) Laisser courir le 10.
6 levées = 19,38% - 5 levées = 67,02% - 4 levées = 12,11%
3 levées = 1,49% R = 5,04

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N6
Manche ou chelem = SO5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N6 - N4

(f) MAX - N6 - N4 : Tirer en tête.
6 levées = 38,76% - 5 levées = 45,22% - 4 levées = 14,53%
3 levées = 1,49% R = 5,21

SO5 (+ 2,42) : (1) Laisser courir le 10.
6 levées = 25,84% - 5 levées = 60,56% - 4 levées = 12,11%
3 levées = 1,49% R = 5,11

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N6
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N6
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N6 - N4

N°10 **(a)** (N) x — (S) ARD10xxx

MAX - N7 : (1) Tirer en tête
7 levées = 73,48% - 6 levées = 22,61% - 5 levées = 3,91% R = 6,70

SO6 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10.
7 levées = 48,04% - 6 levées = 50,00% - 5 levées = 1,96% R = 6,46

N°10 **Ajouter** :

(b) (N) 9 — (S) ARD10xxx

(c) (N) x — (S) ARD109xx

(b) MAX - N7 : (1) Tirer en tête
7 levées = 73,48% - 6 levées = 24,56% - 5 levées = 1,96% R = 6,72

SO6 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 9.
7 levées = 48,04% - 6 levées = 51,96% R = 6,48

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle ou Manche = MAX - N7
(MAX - N7 ou SO6 pour 5C, 5P ou 5SA Vulnérable)
Chelem = SO6

(c) MAX - N7 : (1) Tirer en tête
7 levées = 73,48% - 6 levées = 26,52% R = 6,73

N°10 **Ajouter** :

(d) (N) 10
(S) ARD87xx

(d) MAX - N7 : (1) Tirer en tête
7 levées = 67,83% - 6 levées = 28,26% - 5 levées = 3,91% R = 6,64

SO6 (+ 1,95) : (1) Laisser courir le 10.
7 levées = 36,74% - 6 levées = 61,30% - 5 levées = 1,96% R = 6,35

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées :
Non Vulnérable **Tout contrat = MAX - N7**
Vulnérable **Partielle ou Manche = MAX - N7**
Chelem = SO6

N°11 **(a)** (N) xx
(S) ARD10

(b) (N) Dx
(S) AR10x

MAX - N4 : (1) Tirer la Dame (2) Faire l'impasse contre le Valet.
4 levées = 50,48% - 3 levées = 49,52% R = 3,505

VAR : (1/2) Tirer en tête en commençant par la Dame.
4 levées = 36,60% - 3 levées = 63,40% R = 3,37

N°11 **Ajouter** :

(c) (N) 10x
(S) ARD9

(d) 6 (N) 109
V
x (S) ARD8

(e) 6 (N) 109
V
8 (S) ARDx

MAX - N4 : (c/d) (1) Tirer l'As (2) Faire l'impasse contre le Valet (% idem N°11(a/b))
(e) (1) Attaquer du 10 et faire l'impasse contre le Valet.
(c/d) 4 levées = 50,48% - 3 levées = 49,52% R = 3,50
(e) 4 levées = 50,00% - 3 levées = 50,00% R = 3,50

N°12 **(a)** (N) D10
(S) AR9x

(b) (N) D10
(S) ARxx

(a) MAX - N4 : (1) Tirer la Dame (2) Faire l'impasse contre le Valet.
4 levées = 50,48% - 3 levées = 49,52% R = 3,505

(a) Ouest = CPL et (b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 50% - 3 levées = 50% R = 3,50

Page 64 **N°13** **(a)** (N) Ax **(b)** (N) A9

(S) RD10xx (S) RD10xx

(c) (N) xx

(S) ARD109

MAX - N5 : (1) Tirer en tête en commençant par l'As.
(a) 5 levées = 51,68% - 4 levées = 35,46% - 3 levées = 12,86% R = 4,39
(b) 5 levées = 54,10% - 4 levées = 39,84% - 3 levées = 6,06% R = 4,48
(c) 5 levées = 54,10% - 4 levées = 45,90% R = 4,54

(a) SO4 (+ 6,06) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 41,99% - 4 levées = 51,21% - 3 levées = 6,80% R = 4,35

(b) SO4 (+ 6,06) : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 9 (+)
5 levées = 44,41% - 4 levées = 55,59% R = 4,44

(b) VAR - SO4 (+ 6,06) : (1) Attaquer vers le 9 (Ouest = CPL)
5 levées = 43,20% - 4 levées = 56,80% R = 4,43

(c) VAR (Est = CPL + 2) : Attaquer (1) Vers le 9 et (2) Vers le 10.
5 levées = 50,00% - 4 levées = 50,00% R = 4,50

N°13 **Ajouter** :

(d) (N) Ax **(e)** (N) xx

(S) RD109x (S) ARD10x

(d) MAX - N5 : (1) Tirer en tête **Cf.(c)**
5 levées = 54,10% - 4 levées = 45,90% R = 4,54

(e) MAX - N5 : (1) Tirer en tête **Cf.(a)**
5 levées = 51,68% - 4 levées = 35,46% - 3 levées = 12,86% R = 4,39

SO4 (+ 6,06) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 41,99% - 4 levées = 51,21% - 3 levées = 6,80% R = 4,35

N.B. Pour (a/b/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°14 **(a)** (N) A10

(S) RDxxx

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 41,99% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 8,01% R = 4,34

VAR : (1) Tirer en tête en commençant par l'As.
5 levées = 35,53% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,60% R = 4,22
La présence du 8 améliorerait le rendement (9 sec).

Page 65 **N°15** **(a)** (N) 109 **(b)** (N) 109

(S) ARDxx (S) ARD8x

(a) MAX - N5 : (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 41,99% - 4 levées = 58,01% R = 4,42
Le jeu en tête serait très inférieur (cf. N°14).

(b) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 10. (N5 si Est = CPL + 2) (*)
5 levées = 50,00% - 4 levées = 50,00% R = 4,50

N5 : (1) Tirer en tête, mais (2) en attaquant du 10 pour le cas où Est défausserait.
5 levées = 54,10% - 4 levées = 39,84% - 3 levées = 6,06% R = 4,48

(*) Le rendement du premier maniement augmente si Ouest est présumé court et diminue sinon. C'est l'inverse pour le deuxième maniement.

N.B. 1) Le maniement **MTPP** n'est pas le MAX, mais le **maniement N5.**

2) Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle mineure = N5
Autres contrats = MAX - N4

3) Avec le 7 en Sud (109 / ARD87), MAX - N5 = Tirer en tête, Cf.N°13(c)
5 levées = 54,10% - 4 levées = 45,90% R = 4,54

N°15 **Ajouter** :

(c) (N) 10x
(S) ARD9x

(d) (N) 10x
(S) ARD97

(e) (N) 10x
(S) ARD87

(c) MAX - N5 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer du 10 et mettre le Roi sauf si Est ne fournit pas.
5 levées = 54,10% - 4 levées = 39,84% - 3 levées = 6,06% R = 4,48

SO4 (+ 6,06) : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 44,41% - 4 levées = 55,59% R = 4,44

(d) MAX - N5 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer du 10 et mettre le Roi sauf si Est ne fournit pas.
5 levées = 54,10% - 4 levées = 41,06% - 3 levées = 4,84% R = 4,49

SO4 (+ 4,84) : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 10 **ou bien** (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 44,41% - 4 levées = 55,59% R = 4,44

(e) MAX - N5 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer du 10 et mettre le Roi sauf si Est ne fournit pas.
5 levées = 38,76% - 4 levées = 50,81% - 3 levées = 10,43% R = 4,28

SO4 (+ 4,84) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9 (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 25,84% - 4 levées = 68,57% - 3 levées = 5,59% R = 4,20

N.B. Pour (c/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°16 **(a)** (N) 10x
(S) ARDxx

MAX - N5 : (1/2/3) Tirer en tête.
5 levées = 35,53% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,60% R = 4,22

SO4 (+ 5,59) : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 91,99% - 3 levées = 8,01% R = 3,92
Le gain de sécurité est plus important si Ouest est présumé long.

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou chelem = SO4

Page 65 **N°16** **Ajouter** :

(b) (N) 10xx

(S) ARDx

MAX - N4 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 54,10% - 3 levées = 45,90% R = 3,54

N.B. La présence du 8 en Sud (10xx / ARD8) aumente le rendement :
4 levées = 56,06% - 3 levées = 43,94% R = 3,56

N°17 **(a)** (N) xxx
(S) ARD10

(b) (N) Rxx
(S) AD10x

(c) (N) ARx
(S) D10xx

MAX - N4 : Tirer en tête (1) l'As (2) le Roi (3) la Dame.
4 levées = 60,90% - 3 levées = 39,10% R = 3,61

VAR (Est = CPL + 2) : (3) Faire l'impasse contre le Valet.
4 levées = 59,29% - 3 levées = 40,71% R = 3,59

N°17 Ajouter :

(d) (N) 10xx
(S) ARD9

(e) (N) 109x
(S) ARD8

(f) (N) 1098
(S) ARD7

MAX - N4 : (1) Tirer en tête.
4 levées = 60,90% - 3 levées = 39,10% R = 3,61

Page 66 **N°18** **(a)** (N) RD10
(S) Axxx

(b) (N) D10x
(S) ARxx

MAX - N4 : (1) Tirer le Roi (dans le cas où Est défausserait) puis (2) Tirer la Dame.
4 levées = 54,84% - 3 levées = 45,16% R = 3,55

VAR (Ouest = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 51,21% - 4 levées = 48,79% R = 3,51

N°18 Ajouter :

(c) 7 (N) D10x
V9
x (S) AR8x

MAX - N4 : (1) Tirer l'As (dans le cas où Est défausserait) **ou** (1) Tirer la Dame (dans le cas où Ouest défausserait).
4 levées = 56,06% - 3 levées = 43,94% R = 3,56

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Ajouter N°18 BIS :

(a) (N) RD10
(S) A9xx

(b) (N) D10x
(S) AR9x

(c) (N) D109
(S) AR8x

(d) (N) D109
(S) ARxx

(a/b/c) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Est ne défausse pas (2) Tirer la Dame.
4 levées = 61,65% - 3 levées = 38,35% R = 3,62

(d) MAX - N4 : (1) Tirer l'As (dans le cas où Est défausserait). Si Est ne défausse pas (2) Tirer la Dame.
ou bien : (1) Tirer la Dame (dans le cas où Ouest défausserait). Si Ouest ne défausse pas (2) Tirer l'As.
4 levées = 54,84% - 3 levées = 45,16% R = 3,55

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 7 en Sud (D109 / AR7x) aumente le rendement :
4 levées = 56,06% - 3 levées = 43,94% R = 3,56

N°19 **(a)** (N) xx
(S) ARD10xx

(b) (N) Ax
(S) RD10xxx

MAX - N6 - N5 : (1) Tirer en tête en commençant par l'As.
6 levées = 73,48% - 5 levées = 24,56% - 4 levées = 1,96% R = 5,72

VAR (Est = CPL+ 5) : (1) Tirer l'As (2) Faire l'impasse contre le Valet.
6 levées = 50,87% - 5 levées = 47,17% - 4 levées = 1,96% R = 5,49

N°20 **(a)** (N) A10
(S) RDxxxx

(b) (N) 109
(S) ARDxxx

(c) (N) 10x
(S) ARDxxx

(d) (N) 10x
(S) ARD8xx

MAX - N6 : (1) Tirer en tête, mais en attaquant du 10 (b) pour le cas où Est défausserait, ou en commençant par l'As (a/c/d).
(a/c/d) 6 levées = 73,48% - 5 levées = 22,61% - 4 levées = 3,91% R = 5,70
(b) 6 levées = 73,48% - 5 levées = 24,57% - 4 levées = 1,96% R = 5,72

SO5 - (a/c) + 1,96 - (b/d) + 3,91 : (1) Attaquer vers le 10 (a/c/d) ou (1) Laisser courir le 10 (b)
Cette sécurité très onéreuse coûte une demi-levée (a/b) ou une levée (c/d).
(a) 6 levées = 48,04% - 5 levées = 50,00% - 4 levées = 1,96% R = 5,46
(b) 6 levées = 48,04% - 5 levées = 51,96% R = 5,48
(c) 5 levées = 98,04% - 5 levées = 1,96% R = 4,98
(d) 5 levées = 100% R = 5,00

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP°*) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle ou manche = MAX - N6
(MAX - N6 ou SO5 pour 5C, 5P ou 5SA Vulnérable)
Chelem = SO5

Pour (c/d) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 4 ou 5 levées, il ne faut pas prendre le maniement SO5, mais, comme pour 6 levées, **le maniement MAX - N6.**

Page 66 **Ajouter N°20 BIS :**

(a)	(N) A10	**(b)**	(N) 109	**(c)**	(N) 109
	(S) RD9xxx		(S) ARD8xx		(S) ARD76x
(d)	(N) 10x				
	(S) ARD9xx				

MAX - N6 : (1) Tirer en tête, mais en attaquant du 10 (b/c/d) pour le cas où Est défausserait
6 levées = 73,48% - 5 levées = 26,52% R = 5,73

Page 67 **N°21** **à modifier** :

(a)	8	(N) Axx	**(b)**	8	(N) Axx	**(c)**	8	(N) A7x
	V9			V9			V9	
	8	(S) RD10xx		7	(S) RD108x		x	(S) RD108x

MAX - (a/b) N5 - N4 - (c) N5 : Tirer (1) l'As puis (2) le Roi dans le cas (b/c) où Ouest défausserait au premier ou au deuxième tour.
(a) 5 levées = 84,78% - 4 levées = 13,26% - 3 levées = 1,96% R = 4,83
(b/c) 5 levées = 86,74% - 4 levées = 11,30% - 3 levées = 1,96% R = 4,85

(c) MAX - N4 (+1,96) et Ouest = CPL - (a) MAX - N5 - N4 - (b) VAR (sans communication)
Tirer (1) le Roi (2) l'As.
(a/b) 5 levées = 84,78% - 4 levées = 13,26% - 3 levées = 1,96% R = 4,83
(c) 5 levées = 84,78% - 4 levées = 15,22% R = 4,85

N.B. Pour (c) les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N5 ou MAX - N4

N°21 Ajouter :

(d)	8	(N) Axx	**(e)**	8	(N) A9x
	V			V	
	x	(S) RD109x		8	(S) RD10xx

MAX - N5 : Tirer (1) l'As puis (2) le Roi.
(d) 5 levées = 86,74% - 4 levées = 13,26% R = 4,87
(e) 5 levées = 84,78% - 4 levées = 15,22% R = 4,85

N°22	**(a)**	(N) R9xx	**(b)**	(N) Rxxx
		(S) AD10x		(S) AD108

(a) MAX - N4 : Tirer (1) l'As puis (2) le Roi (Est = CPL) **ou bien** (2) la Dame (Ouest = CPL).
Le rang des basses cartes fournies au premier tour n'est pas significatif contre une bonne défense.
4 levées = 88,70% - 3 levées = 11,30% R = 3,89

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers l'As (+) ou tirer l'As. Si le 9 tombe en Est, tirer (2) la Dame (Ouest = CPL) ou (2) le Roi (Est = CPL). Sinon (2) Jouer le Roi.
Si l'on néglige le 9 :
4 levées = 86,74% - 3 levées = 13,26% R = 3,87

L'apparition du 9 provient d'un singleton (une combinaison) ou correspond à une fausse carte fournie par une bonne défense avec V9xx (trois combinaisons). C'est la raison pour laquelle il convient d'attaquer du mort lorsque la main cachée est en Sud. Est ne peut fournir sans danger le 9 (de V9xx), car Ouest pourrait avoir le 10 sec.

Page 67 Si l'on interprète correctement le 9 (9 sec) :

4 levées = 89,57% - 3 levées = 10,43% R = 3,90

Si l'on interprète mal le 9 (fausse carte de V9xx) :

4 levées = 81,09% - 3 levées = 18,91% R = 3,81

N°22 Ajouter :

(c)	8	(N) Rxxx	**(d)**	8	(N) R10xx	**(e)**	8	(N) R10x
	V9			V9			V9	
	x	(S) AD10x		x	(S) AD8x		x	(S) AD8xx

MAX - N4 :

(c) : (1/2) Tirer l'As et le Roi : 4 levées = 86,74% - 3 levées = 13,26% R = 3,87

(d) : (1/2) Tirer l'As et la Dame. Cf.(b) lorsque Ouest fournit le 9 au premier tour.
Les pourcentages sont les mêmes

(e) : (1) Tirer le Roi (dans le cas où Ouest défausserait)
5 levées = 76,30% - 4 levées = 23,70% R = 4,76

N°23 (N) D9x(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)** Remplace le **N°23(a)**

(S) AR10(xx)

MAX - N5 : (1) Tirer en tête en commençant par l'As (100%).

Page 68 **N°24** (N) D10x(x) 3 combinaisons **(a/b/c)** Remplace le **N°24(a)**

(S) AR8x(x)

MAX - N5 : Tirer en tête en commençant par (1) l'As (Ouest = CPL) ou par (1) la Dame (Est = CPL).
5 levées = 95,22% - 4 levées = 4,78% R = 4,95

N°24 Ajouter :

(d)	9	(N) D10xxxx
	V9	
	x	(S) AR8

MAX - N6 : (1) Tirer l'As
6 levées = 95,22% - 5 levées = 4,78% R = 5,95

N° 24 BIS (N) Dxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)** **remplace le N°24(b)**

(S) AR9x(x)

MAX - N5 : Tirer en tête en commençant par (1) la Dame.
5 levées = 95,22% - 4 levées = 4,78% R = 4,95

N°25 (N) 10xx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)** **remplace le N°25(a)**

(S) ARD7(x)

(N) 9xx(x) 3 combinaisons **(d/e/f)** **remplace le N°25(b)**

(S) ARD7(x)

MAX - N5 : Tirer en tête en attaquant (1) du 10 ou du 9 (+).
Cette ***manœuvre d'intimidation*** a pour but de provoquer une erreur d'Est s'il détient V98x ou V108x quand Sud est la main cachée.
5 levées = 90,43% - 4 levées = 9,57% R = 4,90

IL MANQUE LE VALET ET LE DIX

Ajouter N°25 BIS (a/b/c/d) :

5/8 (N) ---
V10
8 (S) ARD9x(xxx)

MAX - N4/6/7/8 : (1/2/3) Tirer en tête.

(a) Avec 5 cartes :	4 levées = 38,39%	-	3 levées = 61,61%	R = 3,38
(b) Avec 6 cartes :	6 levées = 8,88%	-	5 levées = 54,75 %	
	4 levées = 29,07%	-	3 levées = 7,30%	R = 4,65
(c) Avec 7 cartes :	7 levées = 38,76%	-	6 levées = 45,22%	
	5 levées = 14,53%	-	4 levées = 1,49 %	R = 6,21
(d) Avec 8 cartes :	8 levées = 67,83%	-	7 levées = 28,26%	
	6 levées = 3,91%		(le 9 est inutile)	R = 7,64

N°26 (a) (N) x
(S) ARD9

MAX - N4 : (1) Tirer en tête.
4 levées = 5,66% - 3 levées = 94,34% R = 3,06

N°26 Ajouter :

(b) 5 (N) 9
V10
8 (S) ARD8

MAX - N4 : (1/2/3) Tirer en tête. **Cf.(a) : x / ARD9**
4 levées = 5,66% - 3 levées = 94,34% R = 3,06

N°27 (a) (N) x
(S) ARD9x

(b) (N) x
(S) ARD98

(a) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Tirer en tête.
5 levées = 8,88% - 4 levées = 54,75% - 3 levées = 36,37% R = 3,73

(b) MAX - N5 : (1/2/3) Tirer en tête.
5 levées = 10,34% - 4 levées = 69,76% - 3 levées = 19,90% R = 3,90

SO4 (+ 1,72) : (1) Attaquer vers le 8.
5 levées = 5,17% - 4 levées = 76,65% - 3 levées = 18,18% R = 3,87
En pratique, ce maniement sera souvent meilleur si Est n'intercale pas avec V10xx : + 8,88%

N°27 Ajouter :

(c) 6 (N) x
V10
8 (S) ARD97

(d) 6 (N) 9
V10
7 (S) ARD86

(e) 6 (N) 9
V10
76 (S) ARD8x

MAX - (c/d) N5 - (e) N5 - N4 : (1/2/3) Tirer en tête.
(c/d) 5 levées = 8,88% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 33,47% R = 3,75
(e) 5 levées = 8,88% - 4 levées = 54,75% - 3 levées = 36,37% R = 3,73 **Cf.(a)**

(c) SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 4,44% - 4 levées = 63,31% - 3 levées = 32,25% R = 3,72

(d) SO4 (+ 1,84) : (1) Laisser courir le 9. Si est couvre du 10 ou du Valet (2/3) Tirer en tête.
5 levées = 4,44% - 4 levées = 64,03% - 3 levées = 31,53% R = 3,73

Page 68 **N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 sauf pour 1T ou 1K non vulnérable (MAX - N5)

Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 69 **N°28** **(a)** (N) x — (S) ARD9xx **(b)** (N) x — (S) ARD98x

MAX - (a) N6 - N5 - N4 - (b) N6 : (1/2/3) Tirer en tête.
(a) 6 levées = 38,76% - 5 levées = 45,22% - 4 levées = 14,53%
3 levées = 1,49% R = 5,21
(b) 6 levées = 38,76% - 5 levées = 50,06% - 4 levées = 9,69%
3 levées = 1,49% R = 5,26

(b) SO5 (+ 2,42) - SO4 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 9.
6 levées = 8,72% - 5 levées = 82,52% - 4 levées = 8,01%
3 levées = 0,75% R = 4,99
+ 9,69% si Est n'intercale pas avec V10xx

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle ou manche = MAX - N6
Non Vulnérable Chelem = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N6
Vulnérable Manche ou chelem = SO5
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N6 (et non SO4)
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N6

N°28 Ajouter :

(c) 7 V10 8 — (N) x — (S) ARD97x **(d)** 7 V10 8 — (N) D — (S) AR9xxx

(c) MAX - N6 - N4 : (1/2/3) Tirer en tête.
6 levées = 38,76% - 5 levées = 45,22% - 4 levées = 14,53%
3 levées = 1,49% R = 5,21

SO5 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 9.
6 levées = 8,72% - 5 levées = 76,47% - 4 levées = 13,32%
3 levées = 1,49% R = 4,92

N.B. Pour (c) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées, il ne faut pas prendre le maniement SO5, mais, comme pour 6 levées, **le maniement MAX - N6.**

(d) MAX - N6 - N5 - N4 : (1/2/3) Tirer en tête (Dame, As et Roi). Cf.28(a)
6 levées = 38,76% - 5 levées = 45,22% - 4 levées = 14,53%
3 levées = 1,49% R = 5,21

N.B. Pour (a) et (d) **sans le 9** les pourcentages sont :
6 levées = 35,53% - 5 levées = 48,45% - 4 levées = 14,53%
3 levées = 1,49% R = 5,18

N°29 **(a)** (N) x — (S) ARD9xxx **(b)** (N) x — (S) ARD98xx

MAX - (a) N7 - N6 - (b) N7 : (1/2/3) Tirer en tête.
7 levées = 67,83% - 6 levées = 28,26% - 5 levées = 3,91% R = 6,64

(b) SO6 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 8.
7 levées = 13,56% - 6 levées = 84,48% - 5 levées = 1,96% R = 6,12

Page 69

N.B. Pour (b) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 5 ou 6 levées, il ne faut pas prendre le maniement SO6, mais, comme pour 7 levées, **le maniement MAX - N7.**

N.B. (N°27/28/29) : Dans les cas 27(a) et 28(a) où il manque le 8 et le 7, il n'existe pas de jeu de sécurité théorique, puisque le flanc peut intercaler. Toutefois, quelle que soit la main visible, la meilleure défense ne sera pas toujours évidente pour Est. S'il détient quatre cartes par V10, il doit intercaler. S'il en détient cinq, il doit intercaler si Sud n'a pas le 8 et sinon fournir un petit. Attaquer vers le 9 lorsque le 8 fait défaut sera souvent une sécurité pratique pour quatre, cinq ou six levées.

N°29 Ajouter :

(c) 8 (N) D
V10
x (S) AR9xxxx

MAX - N7 - N6 : (1/2/3) Tirer en tête. Cf.N°29(a)
7 levées = 67,83% - 6 levées = 28,26% - 5 levées = 3,91% R = 6,64

N.B. Pour (a) et (c) **sans le 9** les pourcentages sont les mêmes.

N°30 **(a)** (N) xx / (S) ARD9 **(b)** (N) Dx / (S) AR9x

(a) MAX - N4 (2 communications) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale.
4 levées = 24,00% - 3 levées = 76,00% R = 3,24

(a) VAR (sans communications) et (b) MAX - N4 : (1/2) Tirer en tête même si un petit honneur tombe en Ouest au premier tour.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 89,66% R = 3,10

N°30 Ajouter :

(c) (N) 9x / (S) ARD8 **(d)** (N) 98 / (S) ARD7 **(e)** (N) D9 / (S) AR8x

(f) (N) xx / (S) ARD8

(c/d) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9. (2) Renouveler si Est intercale. **Cf.(a)**
4 levées = 24,00% - 3 levées = 76,00% R = 3,24

(e/f) MAX - N4 : (1) Tirer en tête, même si Ouest fournit le Valet ou la Dame au premier tour.
(e) 4 levées = 10,34% - 3 levées = 89,66% R = 3,10 **Cf.(b)**
(f) 4 levées = 1,78% - 3 levées = 98,22% R = 3,02

Page 70

N°31 **(a)** (N) xx / (S) ARD9x **(b)** (N) Dx / (S) AR9xx

MAX - N5 : (1/2/3) Tirer en tête même si un petit honneur tombe en Ouest au premier tour (plaisanterie facile avec V10x).
5 levées = 38,76% - 4 levées = 45,22% - 3 levées = 16,02% R = 4,23

(a) SO4 (+ 5,59) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 18,41% - 4 levées = 71,15% - 3 levées = 10,44% R = 4,08

(b) SO4 (+ 2,42) : (1) Tirer la Dame. Si un petit honneur apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer en tête. Idem pour (a)
5 levées = 30,04% - 4 levées = 56,36% - 3 levées = 13,60% R = 4,16

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 sauf pour 1T ou 1K non vulnérable (MAX - N5)

N°31 Ajouter :

(c)

7	(N) D8
V10	
x	(S) AR9xx

MAX - N5 : (1/2/3) Tirer en tête, Cf.N°31(b), sauf si Est (1) fournit le 10 ou le Valet et (2) défausse lorsque l'on joue le 8.
5 levées = 38,76% - 4 levées = 47,64% - 3 levées = 13,60% R = 4,25

SO4 (+ 5,59) : (1) Attaquer vers le 8. Si (1) Ouest intercale le 10 ou le Valet prendre et (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 91,99% - 3 levées = 8,01% R = 3,92

VAR - SO4 (-) (+ 2,42) : (1) Tirer la Dame. Si un petit honneur apparaît en Ouest (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Tirer en tête.
5 levées = 30,04% - 4 levées = 58,78% - 3 levées = 11,18% R = 4,19

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = VAR
Manche ou chelem = SO4

N°31 Ajouter :

(d)

7	(N) 9x
V10	
7	(S) ARD8x

(e)

7	(N) 98
V10	
6	(S) ARD7x

(f)

7	(N) Dx
V10	
8	(S) AR97x

MAX - N5 : (1/2/3) Tirer en tête, sauf (d/e) si... Cf.N°31(c)
(d/e) 5 levées = 38,76% - 4 levées = 47,64% - 3 levées = 13,60% R = 4,25
(f) 5 levées = 38,76% - 4 levées = 45,22% - 3 levées = 16,02% R = 4,23

(d/e) SO4 (+ 5,59) : (1) Attaquer vers le 8 (d) ou Laisser courir le 8 (e). Si (1) Ouest intercale le 10 ou le Valet, prendre et (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 18,41% - 4 levées = 73,58% - 3 levées = 8,01% R = 4,10

(f) SO4 (+ 3,63) : (1) Tirer la Dame. Si Ouest fournit le 8, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 19,38% - 4 levées = 68,23% - 3 levées = 12,39% R = 4,07

VAR - SO4 (-) (+ 2,42) : (1) Tirer la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer **vers le 9**. Sinon (2) Tirer en tête.
5 levées = 30,04% - 4 levées = 56,36% - 3 levées = 13,60% R = 4,16

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 sauf pour 1T ou 1K non vulnérable (MAX - N5)

Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K Non Vulnérable = MAX - N5
Autre partielle = VAR
Manche ou chelem = SO4

N°32 (a)

(N) xx
(S) ARD98

(b)

(N) Dx
(S) AR98x

MAX - N5 : Tirer en tête en commençant (1) par la Dame, même si un petit honneur tombe en Ouest au premier tour.
5 levées = 38,76% - 4 levées = 50,80% - 3 levées = 10,44% R = 4,28

SO4 (+ 4,85) : (1) Tirer la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 10,34% - 4 levées = 84,07% - 3 levées = 5,59% R = 4,05

N°32 Ajouter :

(c)	7	(N) 9x	**(d)**	7	(N) 98	**(e)**	7	(N) D9
	V10			V10			V10	
	x	(S) ARD87		8	(S) ARD76		x	(S) AR87x

MAX - N5 : (1/2/3) Tirer en tête. Cf.N°32(a/b)
5 levées = 38,76% - 4 levées = 50,80% - 3 levées = 10,44% R = 4,28

SO4 (+ 4,85) : (1) Tirer la Dame. Si le 10 ou le Valet apparaît (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 10,34% - 4 levées = 84,07% - 3 levées = 5,59% R = 4,05

N.B. Pour (a/b/c/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Non Vulnérable **Manche ou chelem = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Vulnérable **2SA, 3C et + = SO4**

Ajouter N°32 BIS :

(a)	7	(N) xx	**(b)**	7	(N) Dx	**(c)**	7	(N) xx
	V10			V10			V10	
	98	(S) ARDxx		98	(S) ARxxx		9	(S) ARD87
(d)	7	(N) 8x	**(e)**	7	(N) 87	**(f)**	7	(N) 9x
	V10			V10			V10	
	9	(S) ARD76		9	(S) ARD65		86	(S) ARD7x
(g)	7	(N) 9x	**(h)**	7	(N) Dx	**(i)**	7	(N) D8
	V10			V10			V10	
	8	(S) ARD76		9	(S) AR87x		9	(S) AR76x

MAX - N5 - (a/b) N4 : (1/2/3) Tirer en tête.
5 levées = 35,53% - 4 levées = 48,45% - 3 levées = 16,02% R = 4,20

(c/d/e) SO4 (+ 4,37) : (1) Attaquer vers le 8 (c) ou Laisser courir le 8 (d/e). Si Est intercale le 9, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 7 (c/d) ou Laisser courir le 7 (e). Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 1,78% - 4 levées = 86,57% - 3 levées = 11,65% R = 3,90

(c/d/e) VAR - SO4 (-) (+ 3,63) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 8 (c) ou Laisser courir le 8 (d/e). Sinon (2/3) Tirer en tête.
5 levées = 17,76% - 4 levées = 69,85% - 3 levées = 12,39% R = 4,05

N.B. Pour (c/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP°*) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Non Vulnérable **2SA, 3C et + = VAR**
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = VAR
Vulnérable

(f) SO4 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 9, du 10 ou du Valet prendre et (2/3) Tirer en tête. Si le 9 perd (2/3) Tirer en tête.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 78,08% - 3 levées = 14,81% R = 3,92

N.B. Pour (f) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 3 ou 4 levées, il ne faut pas prendre le maniement SO4, mais, comme pour 5 levées, **le maniement MAX - N5.**

(g) SO4 (+ 5,55) : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet prendre et (2) Attaquer vers le 7. Si le 9 perd (2/3) Tirer en tête.
5 levées = 1,78% - 4 levées = 87,79% - 3 levées = 10,43% R = 3,91

(g) VAR - SO4 (-) (+ 2,42) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon (2/3) Tirer en tête.
5 levées = 28,42% - 4 levées = 57,98% - 3 levées = 13,60% R = 4,15

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = VAR
Manche ou chelem = SO4

(h/i) SO4 (+ 3,63) : (1) Tirer la Dame. Si Ouest fournit le 9, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 8 (h) ou Laisser courir le 8 (i). Sinon (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 17,76% - 4 levées = 69,85% - 3 levées = 12,39% R = 4,05

N.B. Pour (h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N°33 **(a)** (N) xx / (S) ARD9xx **(b)** (N) D7 / (S) AR98xx

MAX - N6 : Tirer en tête en commençant (1) par la Dame, même si un petit honneur tombe en Ouest au premier tour.
(a) 6 levées = 67,83% - 5 levées = 28,26% - 4 levées = 3,91% R = 5,64
(b) 6 levées = 67,83% - 5 levées = 30,21% - 4 levées = 1,96% R = 5,66

(a) SO5 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 9.
6 levées = 22,04% - 5 levées = 76,00% - 4 levées = 1,96% R = 5,20

(b) SO5 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 7. (2) Tirer en tête si Ouest intercale un petit honneur.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 86,43% R = 5,14

N°33 Ajouter :

(c) 8 / V10 / 8 (N) Dx / (S) AR9xxx **(d)** 8 / V10 / x (N) D8 / (S) AR9xxx

MAX - (c) N6 - N5 - (d) N6 : (1/2/3) Tirer en tête.
6 levées = 67,83% - 5 levées = 28,26% - 4 levées = 3,91% R = 5,64

(d) SO5 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 8.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 84,47% - 4 levées = 1,96% R = 5,12

Page 70 **N°33 Ajouter :**

(e)
8 (N) xx
V10
9 (S) ARDxxx

(f)
8 (N) Dx
V10
9 (S) ARxxxx

MAX - N6 - N5 : (1/2/3) Tirer en tête.
6 levées = 67,83% - 5 levées = 28,26% - 4 levées = 3,91% R = 5,64

(g)
8 (N) 9x
V10
7 (S) ARD8xx

(h)
8 (N) 98
V10
6 (S) ARD7xx

(i)
8 (N) Dx
V10
x (S) AR987x

(g/h) MAX - N6 : (1/2/3) Tirer en tête. **Cf. N°33(a)**
6 levées = 67,83% - 5 levées = 28,26% - 4 levées = 3,91% R = 5,64

SO5 (+ 1,95) : (1) Laisser courir le 9.
6 levées = 22,04% - 5 levées = 76,00% - 4 levées = 1,96% R = 5,20

(i) MAX - N6 : (1) Tirer la Dame (dans le cas où Ouest défausserait). **Cf.N°33(b)**
6 levées = 67,83% - 5 levées = 30,21% - 4 levées = 1,96% R = 5,66

SO5 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Tirer l'As.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 86,43% R = 5,14

(j)
8 (N) xx
V10
x (S) ARD98x

(k)
8 (N) 9x
V10
x (S) ARD87x

(l)
8 (N) 98
V10
x (S) ARD76x

MAX - N6 - N5 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit (2) Tirer le Roi.
6 levées = 67,83% - 5 levées = 30,21% - 4 levées = 1,96% R = 5,66

N.B. Pour (a/b/d/g/h/i) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 4 ou 5 levées, il ne faut pas prendre le maniement SO5, mais, comme pour 6 levées, **le maniement MAX - N6.**

Page 71 **N°34** **(a)** (N) xxx
(S) ARD9

(b) (N) Axx
(S) RD9x

(c) (N) ARx
(S) D9xx

MAX - N4 : Tirer en tête en commençant (1) par l'As et (2) le Roi. Si un petit honneur tombe en Ouest (3) Attaquer vers le 9. Pour (b) s'il n'existe pas de communication extérieure, tirer (1) le Roi, puis (2) l'As.
(a/b) 4 levées = 47,74% - 3 levées = 52,26% R = 3,48
(c) 4 levées = 46,99% - 3 levées = 53,01% R = 3,47
(pour (c) une chicane d'Ouest n'est pas exploitable)

VAR : Tirer (1) l'As (2) le Roi et (3) la Dame.
(a/b) 4 levées = 41,92% - 3 levées = 58,08% R = 3,42
(c) 4 levées = 41,18% - 3 levées = 58,82% R = 3,41

N.B. Dans la position (c), lorsque les honneurs de la main courte se trouvent dans la main cachée, certains experts préconisent d'attaquer petit du mort. Par exemple :

7 (N) A9xx
V10
x (S) RDx

Si Est détient V10x, il peut avoir tendance à intercaler le Valet ou le 10 au premier tour, ce qu'il ne ferait peut-être pas avec 10x, et sans doute pas avec Vx. Cela conduit à tirer en tête au troisième tour si un petit honneur apparaît au premier, mais à faire l'impasse s'il apparaît au deuxième.
Bien entendu, mieux vaut ne pas se tromper dans ce genre de déductions si l'on ne veut pas sombrer dans le ridicule contre une opposition avertie.

N°34 Ajouter :

(d)	7	(N) AR9	**(e)**	7	(N) D9x	**(f**	7	(N) ARD
	V10			V10			V10	
	x	(S) Dxxx		x	(S) ARxx		x	(S) 9xxx

MAX - N4 : (1/2/3) Tirer en tête en commençant (d) par l'As et le Roi et (e) par la Dame.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 61,24% R = 3,39

N.B. Pour (d), (e) et (f) **sans le 9** les pourcentages sont :
4 levées = 35,53% - 3 levées = 64,47% R = 3,36

Ajouter N°34 BIS :

(a)	7	(N) 9xx	**(b)**	7	(N) 98x	**(c)**	7	(N) 987
	V10			V10			V10	
	x	(S) ARD8		x	(S) ARD7		x	(S) ARD6
(d)	7	(N) A9x	**(e)**	7	(N) A98	**(f)**	7	(N) AR9
	V10			V10			V10	
	x	(S) RD8x		x	(S) RD7x		x	(S) D8xx
(g)	7	(N) 9xx	**(h)**	7	(N) A9x	**(i)**	7	(N) AR9
	V10			V10			V10	
	8	(S) ARD7		8	(S) RD7x		8	(S) D7xx
(j)	7	(N) 98x	**(k)**	7	(N) A98			
	V10			V10				
	7	(S) ARD6		8	(S) RD6x			

(a/b/c/d/e/f) MAX - N4 : Tirer (1) l'As et (2) le Roi. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (3) Laisser courir le 9. **Cf.N°34**
(a/b/c/d/e) 4 levées = 47,74% - 3 levées = 52,26% R = 3,48
(f) 4 levées = 46,99% - 3 levées = 53,01% R = 3,47

(g/h/i) MAX - N4 : Tirer (1) le Roi et (2) l'As. Si Ouest fournit le 8 et le 10 ou le Valet (3) Laisser courir le 9.
4 levées = 40,21% - 3 levées = 59,79% R = 3,40

(j/k) MAX - N4 : Tirer (1) le Roi et (2) l'As. Si Ouest fournit le 7 et le 10 ou le Valet (3) Laisser courir le 9.
4 levées = 40,21% - 3 levées = 59,79% R = 3,40

N°35

(a)	(N) xxx	**(b)**	(N) Axx
	(S) ARD8		(S) RD8x

(c) (N) ARx
(S) D8xx

MAX - N4 : Tirer (1) le Roi et (2) l'As. Si Ouest fournit deux des trois cartes clefs manquantes (V109) (3) Attaquer vers le 8.
4 levées = 38,60% - 3 levées = 61,40% R = 3,39

VAR : (1/2/3) Tirer en tête.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 64,47% R = 3,36

Ajouter N°35 BIS :

(a)	7	(N) 8xx	**(b)**	7	(N) 87x	**(c)**	7	(N) 876
	V109			V109			V109	
	x	(S) ARD7		x	(S) ARD6		x	(S) ARD5
(d)	7	(N) A8x	**(e)**	7	(N) A87	**(f)**	7	(N) AR8
	V109			V109			V109	
	x	(S) RD7x		x	(S) RD6x		x	(S) D7xx

MAX - N4 : Tirer (1) le Roi et (2) l'As. Si Ouest fournit deux des trois cartes clefs manquantes (V109) (3) Laisser courir le 8. **Cf.N°35**
4 levées = 38,60% - 3 levées = 61,40% R = 3,39

N°36 **(a)** (N) Dxxx / (S) AR9x **(b)** (N) D8xx / (S) AR9x

(a) MAX - N4 : (1) Tirer la Dame pour le cas où Ouest aurait une chicane ou un gros singleton. De même (b) si Est = CPL.
4 levées = 75,43% - 4 levées = 24,57% R = 3,75

(b) MAX - N4 : (1) Tirer l' As, puis (2) le Roi si un petit honneur tombe en Est ou (2) la Dame s'il tombe en Ouest.
4 levées = 79,13% - 4 levées = 20,87% R = 3,79

N°36 Ajouter :

(c) 8 (N) Dxx
V10
8 (S) AR9xx

MAX - N5 - N4 : (1) Tirer la Dame
5 levées = 73,48% - 4 levées = 24,56% - 3 levées = 1,96% R = 4,72

N°36 Ajouter :

(d) 8 (N) xxxx
V10
x (S) ARD9

(e) 8 (N) xxx
V10
x (S) ARD9x

(f) 8 (N) Dxxxx
V10
8 (S) AR9

(g) 8 (N) 9xxxx
V10
x (S) ARD

MAX - (d) N4 - (e/f/g) N5 - N4 : (1/2/3) Tirer en tête.
(d) 4 levées = 75,43% - 4 levées = 24,57% R = 3,75
(e/f/g) 5 levées = 73,48% - 4 levées = 24,56% - 3 levées = 1,96% R = 4,72

N.B. Pour (a) et (d) **sans le 9** les pourcentages sont :
4 levées = 67,83% - 3 levées = 32,17% R = 3,68

Pour (c/e/f/g) **sans le 9** les pourcentages sont :
5 levées = 67,83% - 4 levées = 28,26% - 3 levées = 3,91% R = 4,64

N°37 **(a)** (N) D9xx / (S) ARxx

MAX - N4 : (1/2) Tirer l' As et le Roi.
4 levées = 73,48% - 3 levées = 26,52% R = 3,73

N°37 Ajouter :

(b) 8 (N) D9x
V10
8 (S) ARxxx

(c) 8 (N) D9xxx
V10
8 (S) ARx

MAX - (b) N5 - (c) N5 - N4 : (1/2/3) Tirer en tête.
(b) 5 levées = 67,83% - 4 levées = 28,26% - 3 levées = 3,91% R = 4,64
(c) 5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

(b) SO4 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 84,47% - 3 levées = 1,96% R = 4,12

N.B. Pour (b) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 3 ou 4 levées, il ne faut pas prendre le maniement SO4, mais, comme pour 5 levées, **le maniement MAX - N5.**

Page 72 **N°38** **(a)** (N) D8x

(S) AR9xx

MAX - N5 : Tirer (1) l'As (2) la Dame (Ouest = CPL ou sans communication) **ou bien** (1) la Dame (2) l'As (Est = CPL).
5 levées = 73,48% - 4 levées = 24,56% - 3 levées = 1,96% R = 4,72

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale (2) Tirer la Dame (+).
Ou bien **VAR** : (1) Attaquer vers le 8 (-).
5 levées = 22,04% ou 19,22% - 4 levées = 77,96% ou 80,78% R = 4,22 ou 4,19

N.B. Pour (a) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 3 ou 4 levées, il ne faut pas prendre le maniement SO4, mais, comme pour 5 levées, **le maniement MAX - N5.**

N°38 Ajouter :

(b) 8 (N) D8xxx
V10
x (S) AR9

MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest ne fournit pas (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 24,56% - 3 levées = 1,96% R = 4,72

N.B. Le N°38(b) du dictionnaire est le N°24BIS page 68 : (N) Dxx(x)

(S) AR9x(x)

Page 75

IL MANQUE LA DAME

N°1 **(a)** (N) x

(S) ARV10

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 11,16% - 3 levées = 88,84% R = 3,11

VAR : (1/2) Tirer en tête.
4 levées = 4,64% - 3 levées = 95,36% R = 3,05

N°1 **Ajouter** :

(b) (N) 10
(S) ARVx avec x < 7

(c) (N) 10
(S) ARV7

(d) (N) 10
(S) ARV8

(e) (N) 10
(S) ARV9

MAX - (b) N3 - (c/d/e/f) N4 : (1) Laisser courir le 10.
(b) 3 levées = 100,00% R = 3,00
(c) 4 levées = 0,42% - 3 levées = 99,58% R = 3,00
(d) 4 levées = 2,83% - 3 levées = 97,17% R = 3,03
(e) 4 levées = 11,16% - 3 levées = 88,84% R = 3,11 **Cf.(a)**

N°2 **(a)** (N) x
(S) ARV10x

(b) (N) x
(S) ARV109

(a) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 13,32% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 32,98% R = 3,80

N.B. La présence du 8 en Sud augmente le rendement,

SO4 (+ 4,84) : (1/2) Tirer en tête.
4 levées = 71,86% - 3 levées = 28,14% R = 3,72

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(b) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 18,17% - 4 levées = 81,83% R = 4,18

VAR : (1/2) Tirer en tête.
5 levées = 9,69% - 4 levées = 90,31% R = 4,10

N°2 **Ajouter** :

(c) (N) 10
(S) ARVxx

(d) (N) 10
(S) ARV7x

(e) (N) 10
(S) ARV8x

(f) (N) 10
(S) ARV9x

(c) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 10.
4 levées = 62,17% - 3 levées = 37,83% - R = 3,62

Page 75 **(d/e/f) MAX - (d/e) N5 - N4 - (f) N5 :** (1) Laisser courir le 10.
(d) 5 levées = 0,89% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 36,37% R = 3,65
(e) 5 levées = 4,44% - 4 levées = 67,42% - 3 levées = 28,14% R = 3,76
(f) 5 levées = 13,32% - 4 levées = 86,68% R = 4,13

N°3 **(a)** (N) x / (S) ARV10xx **(b)** (N) x / (S) ARV1098

(a) MAX - N6 - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 25,84% - 5 levées = 59,35% - 4 levées = 13,32%
3 levées = 1,49% R = 5,10

SO5 (+ 1,21) : (1/2) Tirer en tête.
6 levées = 16,15% - 5 levées = 70,25% - 4 levées = 12,11%
3 levées = 1,49% R = 5,01

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N6
Manche ou chelem = SO5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N6 - N4

(b) MAX - N6 : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 27,05% - 5 levées = 72,95% R = 5,27

VAR : (1/2) Tirer en tête.
6 levées = 18,57% - 5 levées = 81,43% R = 5,19

N°3 **Ajouter** :

(c) (N) 10 / (S) ARVxxx **(d)** (N) x / (S) ARV109x

(c) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10.
6 levées = 17,76% - 5 levées = 66,22% - 4 levées = 14,53%
3 levées = 1,49% R = 5,00

N.B. La présence du 8 (10 / ARV8xx) augmente le rendement :
6 levées = 19,38% R = 5,04

La présence du 9 (10 / ARV9xx) augmente le rendement :
6 levées = 25,84% - 5 levées = 72,67% - 4 levées = 1,49% R = 5,24

(d) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 27,05% - 5 levées = 71,46% - 4 levées = 1,49% R = 5,26

Page 76 **N°4** **(a)** (N) x / (S) ARV10xxx **(b)** (N) x / (S) ARV109xx

(a/b) MAX - N7 - (a) N6 : (1) Attaquer vers le 10.
(a) 7 levées = 36,74% - 6 levées = 59,35% - 5 levées = 3,91% R = 6,33
(b) 7 levées = 36,74% - 6 levées = 63,26% R = 6,37

VAR : (1/2) Tirer en tête.
(a) 7 levées = 32,78% - 6 levées = 63,31% - 5 levées = 3,91% R = 6,29
(b) 7 levées = 32,78% - 6 levées = 67,22% R = 6,33

N°4 **Ajouter** :

(c) (N) 10

(S) ARVxxxx

MAX - N7 - N6 : (1) Laisser courir le 10.
7 levées = 33,91% - 6 levées = 62,18% - 5 levées = 3,91% R = 6,30

N.B. La présence du 9 (10 / ARV9xx) augmente le rendement :
7 levées = 36,74% R = 6,37

N°5 **(a)** (N) x **(b)** (N) 10

(S) ARV10xxxx (S) ARVxxxxx

(a) MAX - N8 : (1/2) Tirer en tête.
8 levées = 53,13% - 7 levées = 46,87% R = 7,53

VAR : (1) Attaquer vers le 10.
8 levées = 45,22% - 7 levées = 54,78% R = 7,45

(b) MAX - N8 : (1/2) Tirer en tête en attaquant (1) du 10 pour le cas où Ouest défausserait.
8 levées = 53,13% - 7 levées = 42,09% - 6 levées = 4,78% R = 7,48

SO7 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 10.
8 levées = 45,22% - 7 levées = 54,78% R = 7,45

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 ou 8 levées : MAX - N8
S'il faut réaliser 7 levées : SO7

Ajouter le diagramme **N°5 BIS (a/b/c/d/e/f) :**

5/10 (N) ---
D
98 (S) ARV10x(xxxxx)

MAX - N4/5/7/8/9/10 : (1/2) Tirer As et Roi et (3) Jouer le Valet.

(a)	Avec 5 cartes :	4 levées = 37,37%	- 3 levées = 62,63%	R = 3,37
(b)	Avec 6 cartes :	5 levées = 70,89%	- 4 levées = 22,77%	
		3 levées = 6,34%		R = 4,65
(c)	Avec 7 cartes :	7 levées = 16,15%	- 6 levées = 70,25%	
		5 levées = 12,11%	- 4 levées = 1,49 %	R = 6,01
(d)	Avec 8 cartes :	8 levées = 32,78%	- 7 levées = 63,31%	
		6 levées = 3,91%		R = 7,29
(e)	Avec 9 cartes :	9 levées = 53,13%	- 8 levées = 46,87%	R = 8,53
(f)	Avec 10 cartes :	10 levées = 78,00%	- 9 levées = 22,00%	R = 9,78

Ajouter le diagramme **N°5 TER (a/b/c/d/e/f) :**

5/10 (N) R
D
98 (S) AV10x(xxxxx)

MAX - N4/5/7/8/9/10 : (1/2) Tirer Roi et As et (3) Jouer le Valet.

(a)	Avec 5 cartes :	4 levées = 4,64%	- 3 levées = 95,36%	R = 3,05
(b)	Avec 6 cartes :	4 levées = 71,86%	- 3 levées = 28,14%	R = 3,72
(c)	Avec 7 cartes :	6 levées = 16,15%	- 5 levées = 70,25%	
		4 levées = 12,11%	- 3 levées = 1,49 %	R = 5,01
(d)	Avec 8 cartes :	7 levées = 32,78%	- 6 levées = 63,31%	
		5 levées = 3,91%		R = 6,29
(e)	Avec 9 cartes :	8 levées = 53,13%	- 7 levées = 46,87%	R = 7,53
(f)	Avec 10 cartes :	9 levées = 78,00%	- 8 levées = 22,00%	R = 8,78

Page 76 **N°6** **(a)** (N) xx **(b)** (N) Rx

(S) ARV10 (S) AV10x

(a) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le 10, puis vers le Valet.
4 levées = 50% - 3 levées = 50% R = 3,50

(b) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 10.
De même **(a) VAR** (avec une seule communication).
4 levées = 18,65% - 3 levées = 81,35% R = 3,19

N°7 **(a)** (N) xx **(b)** (N) Rx

(S) ARV10x (S) AV10xx

(a) MAX - N5 - N4 : (1/2) Attaquer vers le 10, puis vers le Valet.
5 levées = 41,99% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 8,01% R = 4,34

(b) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 10.
De même **(a) VAR** (avec une seule communication).
5 levées = 25,84% - 4 levées = 60,56% - 3 levées = 13,60% R = 4,12

(a/b) N.B. La présence du 9 dans l'une ou l'autre main assure 4 levées et augmente les chances d'en faire 5 :
Pour (a) : + 1,21% pour 5 levées, soit 43,20% et R = 4,43
Pour (b) : + 2,42% pour 5 levées, soit 28,26% et R = 4,28

La présence du 8 dans l'une ou l'autre main augmente le rendement.
Pour (a) : R = 4,35
Pour (b) : avec le 8 en Sud R = 4,17
avec le 8 en Nord R = 4,15

Page 77 **N°8** **(a)** (N) xx **(b)** (N) Rx

(S) ARV10xx (S) AV10xxx

(a) MAX - N6 - N5 : (1/2) Attaquer vers le 10, puis vers le Valet.
6 levées = 48,04% - 5 levées = 50,00% - 4 levées = 1,96% R = 5,46

(b) MAX - N6 - N5 : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 10.
De même **(a) VAR 1** (avec une seule communication).
6 levées = 39,57% - 5 levées = 56,52% - 4 levées = 3,91% R = 5,36

(a/b) N.B. La présence du 9 dans l'une ou l'autre main assure 5 levées :
Pour 5 levées : + 1,96% pour (a) et R = 5,48 et + 3,91% pour (b) et R = 5,40

Ajouter :

(a) VAR 2 (Ouest = CPF ou sans communication) : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
6 levées = 32,78% - 5 levées = 63,31% - 4 levées = 3,91% R = 5,29

(b) VAR (Ouest = CPF) : (1) Laisser courir le Valet :
6 levées = 33,91% - 5 levées = 62,18% - 4 levées = 3,91% R = 5,30

N°9 (N) Rxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)** **remplace le N°9(a)**

(S) AV10x(x)

MAX - N5 : (1/2) Tirer en tête en commençant par le Roi pour le cas où Ouest défausserait.
5 levées = 57,91% - 4 levées = 42,09% - R = 4,58

VAR 1 (Est = CPL) : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 56,22% - 4 levées = 43,78% R = 4,56

Dans toutes les situations analogues, le jeu en tête est supérieur de 1,69%. **L'impasse ne s'impose contre le côté présumé long qu'avec un écart de 2 cartes ou plus.**

Page 77 **Ajouter :**

VAR 2 (Ouest = CPL+2) : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 51,44% - 4 levées = 48,56% - R = 4,51

N°9 Ajouter :

(d)	(N) Rxxxxx	**(e)**	(N) R10x	**(f)**	(N) R10xx
	(S) AV10		(S) AVxxxx		(S) AVxxx

(d) MAX - N6 : (1/2) Tirer en tête en commençant par l'As.
6 levées = 53,13% - 5 levées = 46,87% R = 5,53

(e/f) MAX - (e) N6 - (f) N5 : (1/2) Tirer en tête en commençant par l'As ou le Roi.
6 ou 5 levées = 53,13% - 5 ou 4 levées = 46,87% R = 5,53 (ou 4,53)

N°9 BIS (N) R9xx 2 combinaisons **(a/b)** **remplace le N°9(b)**
(S) AV10x(x)

MAX - N5 : (1/2) Tirer en tête en commençant par l'As (Ouest = CPL) ou par le Roi (Est = CPL).
5 levées = 57,91% - 4 levées = 42,09% R = 4,58

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

VAR 1 (Est = CPL +2) : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 56,22% - 4 levées = 43,78% R = 4,56

VAR 2 (Ouest = CPL+2) : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 56,22% - 4 levées = 43,78% R = 4,56

N°9 BIS Ajouter :

(c)	(N) R9x	**(d)**	(N) R9xxxx
	(S) AV10xxx		(S) AV10

MAX - N6 : (1/2) Tirer en tête en commençant (c) par le Roi ou (d) par l'As.
6 levées = 57,91% - 5 levées = 42,09% R = 5,58

N°10 **(a)** (N) R10 **(b/c/d)** (N) R10x **Remplace le N°10(b)**
(S) AVxxxxxx (S) AVxxx(xx)

MAX - (a) N8 - (b/c/d) N7 - N6 - N5 : Tirer en tête en commençant (a) par le Roi ou bien (b/c/d) par l'As ou le Roi devant le côté présumé long. Toutes les levées = 89%
(a) R = 7,89 - (b/c/d) R = 6,89 ou 5,89 ou 4,89

N.B. Pour (b/c/d) les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 77 **Ajouter :**

N°10 BIS (a) (N) Rx — (N) Rxx(xx) — 5 combinaisons **(b/c/d/e/f)**

(S) AV10xxxxx — (S) AV10(xx)

MAX - (a) N8 - (b) N7 : Tirer en tête en commençant (a) par le Roi **ou bien** (b/c/d) par l'As ou le Roi devant le côté présumé long. Toutes les levées = 89%

(a) R = 7,89 - (b/c/d/e/f) R = 6,89 ou 5,89 ou 4,89

N.B. Pour (b/c/d/e/f) les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 78 **N°11** **(a)** (N) R10 — **(b)** (N) R10

(S) AVxx — (S) AVxxx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 18,17% - 3 levées = 81,83% R = 3,18

(b) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 25,84% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 14,81% R = 4,11

N.B. (b) Avec le 8 en Sud (R10 / AV8xx), le rendement augmente R = 4,13

SO4 (+ 1,21) et VAR (Est = CPF) : (1) Tirer le Roi (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 17,77% - 4 levées = 68,63% - 3 levées = 13,60% R = 4,04

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou chelem = SO4

N°11 Ajouter :

(c) (N) R10

(S) AV9xx

(c) Avec le 9 en Sud, le maniement **SO4 - VAR** de (b) devient **MAX - N5** :
(1) Tirer le Roi (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 28,26% - 4 levées = 71,74% R = 4,28

N°12 **(a)** (N) R10

(S) AVxxxx

(a) MAX - N6 - N5 : (1) Tirer le Roi (2) Laisser courir le 10.
6 levées = 39,57% - 5 levées = 56,52% - 4 levées = 3,91% R = 5,36

VAR (Ouest = CPL ou CPF) : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 36,74% - 5 levées = 59,35% - 4 levées = 3,91% R = 5,33

N.B. La présence du 9 en Sud (R10 / AV9xxx) assure 5 levées et augmente le rendement : R = 5,37

N°13 **(a)** (N) R10

(S) AVxxxxx

N°13 Ajouter :

(b) (N) xx — **(c)** (N) 10x — **(d)** (N) Rx

(S) ARV10xxx — (S) ARVxxxx — (S) AV10xxxx

(a/b/c/d) MAX - N7 : (1/2) Tirer en tête en commençant par le Roi.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 46,87% R = 6,53

VAR 1 (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi (2) Faire l'impasse contre la Dame en attaquant du 10 (a/c) ou vers le 10 (b/d).
7 levées = 51,43% - 6 levées = 48,57% R = 6,51

(a) VAR 2 (Ouest = CPL + 5) : (1) Attaquer vers le 10.
7 levées = 45,22% - 6 levées = 54,78% R = 6,45

N.B. Dans toutes les situations où l'on ne peut pas capturer une Dame quatrième, l'impasse contre la Dame du côté présumé long devient meilleure pour un écart de deux cartes si un coup de sonde est possible, pour un écart de cinq cartes sinon.
(Cf. N° 5 - 14e - 31b - 40c)

N°14

(a)	(N) V10	**(b)**	(N) V10	**(c)**	(N) V10
	(S) ARx		(S) ARxx		(S) ARxxx
(d)	(N) V10	**(e)**	(N) V10		
	(S) ARxxxx		(S) ARxxxxx		

(a/b/c/d) MAX - (a/b) N3 - (c) N5 - N4 - (d) N6 - N5 : (1) Laisser courir le Valet.
(a) 3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50
(b) 3 levées = 100,00% R = 3,00
(c) 5 levées = 17,76% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 16,03% R = 4,02
(d) 6 levées = 33,91% - 5 levées = 62,18% - 4 levées = 3,91% R = 5,30

VAR (sans communication) : (1) Abandonner la Dame en attaquant vers le 10.
(c) 4 levées = 83,97% - 3 levées = 16,03% R = 3,84
(d) 5 levées = 96,09% - 4 levées = 3,91% R = 4,96

N.B. La présence du 8 en Sud augmente le rendement :
(b) R = 3,18 - (c) R = 4,12 - (d) R = 5,33

(e) MAX - N7 : (1/2) Tirer en tête en attaquant (1) du Valet pour le cas où Ouest défausserait.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 42,09% - 5 levées = 4,78% R = 6,48

SO6 (+ 4,78) - VAR (Est = CPL + 5) : (1) Laisser courir le Valet.
7 levées = 45,22% - 6 levées = 54,78% R = 6,45

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

N°15

(a)	(N) AR	**(b)**	(N) AR	**(c)**	(N) AR
	(S) V10xx		(S) V10xxx		(S) V10xxxx
(d)	(N) AR	**(e)**	(N) AR		
	(S) V10xxxxx		(S) V10xxxxxx		

MAX - N4/5/6/7/8 : (1/2) Tirer Roi et As et (3) Jouer le Valet.

(a) Avec 6 cartes :	4 levées = 9,69%	-	3 levées = 90,31%	R = 3,10
(b) Avec 7 cartes :	5 levées = 16,15%	-	4 levées = 70,25%	
	3 levées = 13,60%			R = 4,03
(c) Avec 8 cartes :	6 levées = 32,78%	-	5 levées = 63,31%	
	4 levées = 3,91%			R = 5,29
(d) Avec 9 cartes :	7 levées = 53,13%	-	6 levées = 46,87%	R = 6,53
(e) Avec 10 cartes :	8 levées = 78,00%	-	7 levées = 22,00%	R = 7,78

N.B. (b) La présence du 9 assure 4 levées : 5 levées = 18,57% et R = 4,19
(c) La présence du 9 assure 5 levées : R = 5,33

Page 79 **N°16** **(a)** (N) Vx / (S) AR10xx **(b)** (N) Vx / (S) AR10xxx

(a) : Dans le diagramme supprimer les parenthèses :
AR10xx et non AR10x(x)
(b) : Dans le diagramme supprimer les parenthèses :
AR10xxx et non AR10x(xx)

MAX - (a) N5 - N4 - (b) N6 - N5 : (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le Valet.
(a) 5 levées = 17,76% - 4 levées = 68,63% - 3 levées = 13,61% R = 4,04
(b) 6 levées = 39,57% - 5 levées = 56,52% - 4 levées = 3,91% R = 5,36

N°16 Ajouter :

(c) (N) Vx / (S) AR10

(c) MAX - N3 : (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le Valet
3 levées = 50,18% - 2 levées = 49,82% R = 2,50

(d) 6 (N) Vx
D
9876 (S) AR10x

(d) MAX - N4 : (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 0,97% - 3 levées = 99,03% R = 3,01

Ajouter N°16 BIS :

(a) (N) Vx / (S) AR106 **(b)** (N) V6 / (S) AR105

(c) (N) V7 / (S) AR105 **(d)** (N) Vx / (S) AR107

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
(a/b/c) 4 levées = 1,37% - 3 levées = 98,63% - R = 3,01
(d) 4 levées = 5,65% - 3 levées = 94,35% - R = 3,06

Ajouter N°16 TER :

(a) (N) Vx / (S) AR109x **(b)** (N) Vx / (S) AR109xx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer du petit vers le 9.
5 levées = 43,20% - 4 levées = 56,80% R = 4,43

(b) MAX - N6 : (1) Laisser courir le Valet.
6 levées = 48,04% - 5 levées = 51,96% R = 5,48

Page 80 **N°17** **(a)** (N) Vx / (S) AR108

MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 24,48% - 3 levées = 75,52% R = 3,24

VAR (avec une seule communication) : (1) Laisser courir le Valet.S'il est couvert
(2) Tirer en tête.
4 levées = 18,17% - 3 levées = 81,83% R = 3,18

N°18 **(a)** (N) Vx / (S) AR108x **(b)** (N) Vx / (S) AR108xx

(a) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 25,84% - 4 levées = 61,76% - 3 levées = 12,40% R = 4,134

VAR (Est = CPL ou sans communications) : (1) Laisser courir le Valet (2) Tirer en tête.
5 levées = 25,84% - 4 levées = 61,30% - 3 levées = 12,86% R = 4,130

SO4 (+ 4,39) : (1) Laisser courir le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer en tête. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 18,41% - 4 levées = 73,58% - 3 levées = 8,01% R = 4,10

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(b) MAX - N6 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le Valet.
ou bien
(1) Attaquer vers le 10. S'il tient, Ouest fournissant le 9 (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Tirer l'As.
6 levées = 39,57% - 5 levées = 56,52% - 4 levées = 3,91% R = 5,36

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO5 (+ 1,95) : (1) Laisser courir le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers le 10. S'il perd ou s'il est couvert (2) Tirer en tête sauf si Ouest défausse au premier tour.
6 levées = 36,74% - 5 levées = 61,30% - 4 levées = 1,96% R = 5,35

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

N°18 Ajouter :

(c) (N) V7 / (S) AR108x **(d)** (N) Vx / (S) AR1087

La présence du 7 (en Nord ou en Sud) modifie le maniement MAX :
(1) Attaquer du Valet. S'il perd ou s'il est couvert (2) Tirer en tête,,,

(c) MAX - N5 : (V7 en Nord)
5 levées = 25,84% - 4 levées = 62,80% - 3 levées = 11,36% R = 4,14

SO4 (+ 4,56) : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 7.
5 levées = 18,41% - 4 levées = 74,78% - 3 levées = 6,80% R = 4,12

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(d) MAX - N5 - N4 : (AR1087 en Sud)
5 levées = 25,84% - 4 levées = 67,36% - 3 levées = 6,80% R = 4,19

N°18 Ajouter :

(e) (N) Vx / (S) AR107x **(f)** (N) Vx / (S) AR1076 **(g)** (N) V8 / (S) AR10xx

(e) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 19,38% - 4 levées = 65,81% - 3 levées = 14,81% R = 4,05

SO4 (+ 1,21) : (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 17,76% - 4 levées = 68,64% - 3 levées = 13,60% R = 4,04

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(f) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 19,38% - 4 levées = 68,23% - 3 levées = 12,39% R = 4,07

SO4 (+ 3,17) : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 7.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 87,39% - 3 levées = 9,22% R = 3,94

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Non Vulnérable **Manche ou chelem = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Vulnérable **2SA, 3C et + = SO4**

(g) MAX - N5 : (1) **Soit** attaquer vers le 10, **soit** tirer l'As et (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 17,76% - 4 levées = 68,64% - 3 levées = 13,60% R = 4,04

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 87,61% - 3 levées = 12,39% R = 3,88

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX - N5
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX - N5
Vulnérable **Chelem = SO4**

Ajouter N°18 BIS :

(a)	(N) Rxx (S) AV10	**(b)**	(N) R10x (S) AVx
(c)	(N) Vxx (S) AR10	**(d)**	(N) V10x (S) ARx

(a/b) MAX - N3 : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le Valet.
ou (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le Valet.
3 levées = 50,48% - 2 levées = 49,52% - R = 2,50

(c/d) MAX - N3 : (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le Valet.
3 levées = 50,48% - 2 levées = 49,52% - R = 2,50

Ajouter N°18 TER :

(a)	(N) Rxxx (S) AV10	**(b)**	(N) Rxx (S) AV10x		
(c)	(N) xxx (S) ARV10	**(d)**	(N) 10xx (S) ARV9	**(e)**	(N) 109x (S) ARVx

Page 80 **(a) MAX - N4 :** (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 50,00% - 3 levées = 50,00% R = 3,50

(b/c/d/e) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 10 (b/c) ou Laisser courir le 10(d/e)
4 levées = 51,21% - 3 levées = 48,79% R = 3,51

N°19 **(a)** (N) V109 / (S) ARxx **(b)** (N) V109 / (S) ARxxx

MAX - (a) N4 - (b) N5 : (1) Laisser courir le Valet (Faire l'impasse sans coup de sonde car les Dames longues sont beaucoup plus fréquentes que les Dames sèches). Cf.N°6 et N°7
(a) 4 levées = 50,00% - 3 levées = 50,00% R = 3,50
(b) 5 levées = 48,04% - 4 levées = 51,96% R = 4,48

N°19 Ajouter :

(c) (N) V109 / (S) AR8x **(d)** (N) V109 / (S) AR8xx

(c) MAX - N4 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 51,21% - 3 levées = 48,79% R = 3,51

(d) MAX - N5 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 50,87% - 4 levées = 49,13% R = 4,51

Page 81 **N°20** (N) xxx(x) / (S) ARV10(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°20(a)**

MAX - N5 : (1) Tirer en tête sauf si Ouest défauusse au premier tour.
5 levées = 57,91% - 4 levées = 42,09% R = 4,58

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 56,22% - 4 levées = 43,78% R = 4,56

N°20 BIS (N) 10x(xx) / (S) ARV(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e)**

MAX - N5 : (1/2) Tirer en tête.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 46,87% R = 4,53

N°20 TER (N) V10x(x) / (S) ARx(xx) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**

MAX - N5 : (1/2) Tirer en tête.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 46,87% R = 4,53

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi et (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 51,44% - 4 levées = 48,56% - R = 4,51

N°20QUATRE (N) 109x(x) / (S) ARVx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)**

MAX - N5 : (1) Tirer en tête sauf si Ouest défauusse au premier tour.
5 levées = 57,91% - 4 levées = 42,09% R = 4,58

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi et (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 56,22% - 4 levées = 43,78% R = 4,56

N°20 CINQ (N) V109x 2 combinaisons **(a/b)**

(S) ARxx(x)

MAX - N5 : (1) Tirer en tête sauf si Ouest défauusse au premier tour.
5 levées = 57,91% - 4 levées = 42,09% R = 4,58

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi et (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 56,22% - 4 levées = 43,78% R = 4,56

(c) (N) V109
(S) ARxxxx

(d) (N) V109
(S) AR8xxx

(c) MAX - N6 : (1) Tirer l'As (2) Tirer le Roi sauf si un flanc défausse au premier tour.
6 levées = 53,13% - 5 levées = 46,87% R = 5,53

VAR 1 (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi et (2) Laisser courir le Valet.
6 levées = 51,44% - 5 levées = 48,56% - R = 5,51

VAR 2 (Est = CPL + 5) : (1) Faire l'impasse à la Dame sans coup de sonde.
6 levées = 50% - 5 levées = 50% - R = 5,50

(d) MAX - N6 : (1) Tirer l'As (2) Tirer le Roi sauf si Ouest défausse au premier tour.
6 levées = 57,91% - 5 levées = 42,09% R = 5,58

N°21 **(a)** (N) 10xx
(S) ARVx

(b) (N) 10xx
(S) ARV8

(a/b) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer d'un petit vers le Valet.
(a) 4 levées = 28,26% - 3 levées = 71,74% R = 3,28
(b) 4 levées = 36,68% - 3 levées = 63,32% R = 3,37
Le gain vient de la chute du 9 sec ou second ou bien d'une chicane en Ouest (Cf.22 b).

(b) VAR 1 (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi et (2) Laisser courir le 10. S'il est couvert (3) Attaquer vers le 8.
4 levées = 34,09% - 3 levées = 65,91% R = 3,34

VAR 2 et **N°22 (b**) Sans reprise en **NORD** (et non en Sud) : (1/2) Idem, mais (3) Tirer le Valet.
4 levées = 35,06% - 3 levées = 64,94% R = 3,35

N°21 Ajouter :

(c) (N) 108x
(S) ARVx

(d) (N) 10xx
(S) ARV7

(e) (N) 10xxx
(S) ARV

(f) (N) 108x
(S) ARV7

(g) (N) 107x
(S) ARV6

(c) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Laisser courir le 10 **ou** Attaquer vers le Valet.
4 levées = 29,47% - 3 levées = 70,53% R = 3,29

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d/g) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Est fournit le 8 ou le 9 (2) Attaquer vers le Valet.
Si (1) Est fournit une petite carte (2) Laisser courir le 10. Si le 10 est couvert et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (3) Attaquer vers le 7 (d) ou Laisser courir le 7 (g).
4 levées = 31,81% - 3 levées = 68,19% R = 3,32

N.B. On ne fait que 3 levées avec en Ouest 98xx ou 98x.
La meilleure défense consiste pour Ouest à fournir le 8 ou le 9 au premier tour avec 98xx.

Si on pense que Ouest fournit petit au premier tour avec 98xx :
VAR : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le Valet
4 levées = 29,88% - 3 levées = 70,12% R = 3,30
Mais si on ne s'est pas trompé : 4 levées = 32,31%...

(e) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet. **Cf.(a)**
4 levées = 28,26% - 3 levées = 71,74% R = 3,28

(f) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet. **Cf.(b)**
4 levées = 36,68% - 3 levées = 63,32% R = 3,37

N°22 **(a)** (N) R10x / (S) AVxx **(b)** (N) R10x / (S) AV8x

(a) MAX - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10 (Est = CPL ou Ouest = CPF) **ou bien**
(1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet (Ouest = CPL ou Est = CPF).
4 levées = 28,26% - 3 levées = 71,74% R = 3,28

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest défausse ou s'il fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 36,68% - 3 levées = 63,32% R = 3,37

(b) VAR1 (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi (2) Laisser courir le 10. S'il est couvert (3) Attaquer vers le 8.
4 levées = 34,09% - 3 levées = 65,91% R = 3,34

(b) VAR2 (Est = CPL + 2, mais sans reprise en Nord) : (1) Tirer le Roi (2) Laisser courir le 10 et (3) Tirer le Valet.
4 levées = 35,06% - 3 levées = 64,94% R = 3,35

Ajouter N°22 BIS :

(a) (N) V10x / (S) ARxx
(b) (N) V10x / (S) AR8x
(c) (N) V108 / (S) AR7x
(d) (N) V108 / (S) ARxx
(e) (N) V10x / (S) AR7x
(f) (N) V107 / (S) AR6x
(g) (N) V10x / (S) AR6x
(h) (N) V106 / (S) AR5x
(i) (N) V107 / (S) AR5x

(a) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi (2) Faire l'impasse contre la Dame en attaquant du Valet.
4 levées = 20,19% - 3 levées = 79,81% R = 3,20

(b/c) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Jouer le 10 et si Ouest fournit (3) Tirer le Roi.
4 levées = 32,64% - 3 levées = 67,36% R = 3,33

Page 81 **(d) MAX - N4** : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Jouer le 10.
4 levées = 27,05% - 3 levées = 72,95% R = 3,27

N.B. La présence du 6 (V108 / AR6x) augmente le rendement :
4 levées = 28,26% et R = 3,28

(e/f) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Jouer le 10 et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (3) Attaquer vers le 7 (e) ou du 7 (f). Sinon (3) Tirer le Roi.
4 levées = 26,16% - 3 levées = 73,84% R = 3,26

(g/h/i) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Jouer le 10 et si Ouest a fourni deux des trois cartes manquantes : 7, 8, 9 pour (g/h) - 6, 8, 9 pour (i) (3) Faire l'impasse contre la troisième. Sinon (3) Tirer le Roi.
4 levées = 20,83% - 3 levées = 79,17% R = 3,21

Page 82 **N°23 Modifier et ajouter (c)** :

(a)	8	(N) 10xxx	**(b)**	8	(N) R10x	**(c)**	8	(N) 10xx
	D9			D9			D9	
	x	(S) ARV8		**7**	(S) AV8xx		7	(S) ARV8x

MAX - (a) N4 - (b/c) N5 - N4 : (1) Tirer le Roi (2) Faire l'impasse contre la Dame en attaquant du 10.
(a) 4 levées = 52,83% - 3 levées = 47,17% R = 3,53
(b/c) 5 levées = 50,87% - 4 levées = 47,17% - 3 levées = 1,96% R = 4,49

N.B. (b/c) La présence du 7 en Nord ou Sud assurerait 4 levées : R = 4,51

N°23(a) : Dans le diagramme supprimer les parenthèses : **10xxx** et non 10xx(x)

N°23 Ajouter (sans le 8 ni le 7) :

(d)	8	(N) 10xxx	**(e)**	8	(N) 10xx	**(f)**	8	(N) 10xxxx
	D9			D9			D9	
	87	(S) ARVx		87	(S) ARVxx		x	(S) ARV
(g)	8	(N) R10xx	**(h)**	8	(N) R10x			
	D9			D9				
	87	(S) AVxx		87	(S) AVxxx			

(d/e/f) MAX - (d) N4 - (e/f/) N5 - N4 : (1) Tirer le Roi (2) Faire l'impasse contre la Dame.
(d) 4 levées = 39,57% - 3 levées = 60,43% R = 3,40 idem N°27(e)
(e/f) 5 levées = 39,57% - 4 levées = 56,52% - 3 levées = 3,91% R = 4,36
idem N°27(c)

(g) MAX - N4 - (h) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
ou bien : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10.
(g) 4 levées = 39,57% - 3 levées = 60,43% R = 3,40
(h) 5 levées = 39,57% - 4 levées = 56,52% - 3 levées = 3,91% R = 4,36

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Ajouter N°23 BIS :

(a)	8	(N) 108xx	**(b)**	8	(N) 1087x			
	D9			D9				
	x	(S) ARV7		x	(S) ARVx			
(c)	8	(N) 108xx	**(d)**	8	(N) 1086x	**(e)**	8	(N) 108xx
	D9			D9			D9	
	7	(S) ARV6		7	(S) ARVx		76	(S) ARVx
(f)	8	(N) R108	**(g)**	8	(N) R108	**(h)**	8	(N) R108
	D9			D9			D9	
	x	(S) AV7xx		7	(S) AV6xx		76	(S) AVxxx
(i)	8	(N) 108x	**(j)**	8	(N) 108x	**(k)**	8	(N) 108x
	D9			D9			D9	
	x	(S) ARV7x		7	(S) ARV6x		6	(S) ARVxx

MAX - (a/b/c/d/e) N4 - (f/i) N5 - (g/h/j/k) N5 - N4 : (1) Tirer le Roi (2) Faire l'impasse contre la Dame en attaquant du 10.

(a/b) 4 levées = 52,83% - 3 levées = 47,17% R = 3,53
(c/d) 4 levées = 45,22% - 3 levées = 54,78% R = 3,45
(e) 4 levées = 42,39% - 3 levées = 57,61% R = 3,42
(f/i) 5 levées = 50,87% - 4 levées = 49,13% R = 4,51
(g/j) 5 levées = 45,22% - 4 levées = 52,82% - 3 levées = 1,96% R = 4,43
(h/k) 5 levées = 42,39% - 4 levées = 55,65% - 3 levées = 1,96% R = 4,40

N°24	**(a)**	(N) R10xx	**(b)**	(N) R107x	**(c)**	(N) R108x
		(S) AV8x		(S) AV8x		(S) AV9x

MAX - N4 :

(a) (1) Tirer le Roi (2) Faire l'impasse contre la Dame en attaquant du 10.
(b) (1) Tirer le Roi (2) Faire l'impasse contre la Dame en attaquant du 10 (Est = CPL ou CPF) **ou bien** (1) Tirer l'As (2) Faire l'impasse contre la Dame en attaquant du Valet (Ouest = CPL ou CPF).
(c) (1) Tirer le Roi mais en attaquant du Valet (Est = CPL ou CPF) **ou bien** (1) Tirer l'As mais en attaquant du 10 (Ouest = CPL ou CPF) pour tenter de provoquer une erreur de la défense (couvrir avec DX ou Dxx). Les chances sont meilleures lorsque l'attaque vient de la main cachée. (2) Faire l'impasse contre la Dame.
4 levées = 52,83% - 3 levées = 47,17% R = 3,53

(a) VAR (Ouest = CPL ou CPF) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer du Valet si le 9 tombe en Est.
4 levées = 42,39% - 3 levées = 57,61% R = 3,42

N.B. (b/c) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°24 Ajouter :

(d)	8	(N) 10xxx
	D9	
	x	(S) ARV8

MAX - N4 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer du 10.
4 levées = 52,83% - 3 levées = 47,17% R = 3,53 **Cf.24(a)**

Page 83 **N°25** **(a)** (N) R10xx **(b)** (N) R106x

(S) AV7x (S) AV7x

(a) : Dans le diagramme supprimer les parenthèses : **R10xx** et non R10x(x)

MAX - N4 :
(a) (1) Tirer le Roi (2) Faire l'impasse contre la Dame (en attaquant du 10 si le 9 ou le 8 est tombé en Ouest).
(b) (1) Tirer le Roi (2) Faire l'impasse contre la Dame (en attaquant du 10 si le 9 ou le 8 est tombé en Ouest) si Est = CPL ou CPF **ou bien** (1) Tirer l'As (2) Faire l'impasse contre la Dame (en attaquant du Valet si le 9 ou le 8 est tombé en Est) si Ouest = CPL ou CPF.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 54,78% R = 3,45

(a) VAR (Ouest = CPL ou CPF) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 39,57% - 3 levées = 60,43% R = 3,40

N.B. (b) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°25 Ajouter :

(c) 8 (N) 10xxx
D9
86 (S) ARV7

(d) 8 (N) R10x
D9
86 (S) AV7xx

(e) 8 (N) 10xx
D9
8 (S) ARV7x

(f) 8 (N) 10xx
D9
8 (S) ARV76

(g) 8 (N) R106
D9
8 (S) AV7xx

MAX - (c) N4 - (d/e/f/g) N5 - (d/f) N4 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer du 10.
(c) 4 levées = 45,22% - 3 levées = 54,78% R = 3,45 **Cf.25(a)**
(d/e/g) 5 levées = 45,22% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 3,91% R = 4,41
(f) 5 levées = 45,22% - 4 levées = 52,82% - 3 levées = 1,96% R = 4,43

N.B. (d) La présence du 6 en Sud augmente le rendement : R = 4,43 Cf.(f)

(e) SO4 (+ 1,95) : (1) Laisser courir le 10
5 levées = 39,57% - 4 levées = 58,47% - 3 levées = 1,96% R = 4,38

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(g) SO4 (+ 1,95) : (1) Laisser courir le Valet
5 levées = 33,91% - 4 levées = 64,13% - 3 levées = 1,96% R = 4,32

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4

N°26 (a/b/c) (N) R10x(x) 3 combinaisons **Remplace le N°26(a)**

(S) AV8x(x)

MAX - N5 : (1/2) Tirer en tête en commençant par le Roi.
5 levées = 57,91% - 4 levées = 42,09% R = 4,58

Page 83 **N°26BIS(a/b)** (N) R10xx 2 combinaisons **Remplace le N°26(b)**

(S) AV87(x)

MAX - N5 : (1/2) Tirer en tête en commençant par le Roi (Est = CPL) **ou bien** par l'As (Ouest = CPL).
5 levées = 57,91% - 4 levées = 42,09% R = 4,58

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 84 **N°27**

(a)	(N) ARx	**(b)**	(N) ARx	**(c)**	(N) ARx
	(S) V10xx		(S) V109x		(S) V10xxx
(d)	(N) ARx	**(e)**	(N) V10xx	**(f)**	(N) V10xx
	(S) V109xx		(S) ARxx		(S) AR8x
(g)	(N) xxxx	**(h)**	(N) xxx		
	(S) ARV10		(S) ARV10x		

(e/f) : Dans les diagrammes supprimer les parenthèses : **V10xx** et non V10x(x)

(a/b/c/d) MAX - (a/b) N4 - (c) N5 - N4 - (d) N5 : (1) Tirer l'As (2) Faire l'impasse contre la Dame en attaquant du Valet.
(a) 4 levées = 20,19% - 3 levées = 79,81% R = 3,20
(b) 4 levées = 28,26% - 3 levées = 71,74% R = 3,28
(c) 5 levées = 39,57% - 4 levées = 56,52% - 3 levées = 3,91% R = 4,36
(d) 5 levées = 39,57% - 4 levées = 60,43% R = 4,40

(a/c) : La présence du 8 en Nord ou en Sud augmente le rendement :
(a) R = 3,22 - (c) R = 4,38

(a/b/c/d) VAR (sans communications) : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
(a/b) 4 levées = 18,57% - 3 levées = 81,43% R = 3,19
(c) 5 levées = 32,78% - 4 levées = 63,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,29
(d) 5 levées = 32,78% - 4 levées = 67,22% R = 4,33

(e) MAX - N4 : (1) Tirer l'As (2) Faire l'impasse contre la Dame en attaquant du Valet.
4 levées = 39,57% - 3 levées = 60,43% R = 3,40

Pour (e) ajouter : La présence du 8 en Nord augmente le rendement R = 3,42
V108x / ARxx
Pour (e) ajouter : La présence du 9 en Nord ou Sud augmente le rendement R = 3,53
V109x / ARxx ou V10xx / AR9x

(f) MAX - N4 : (1) Faire l'impasse contre la Dame sans coup de sonde en attaquant du Valet. S'il tient ou s'il est couvert (2) Attaquer du 10.
4 levées = 47,17% - 3 levées = 52,83% R = 3,47

(e/f) VAR1 (sans communications ou Ouest = CPF) : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 67,22% R = 3,33

Pour (f) ajouter **VAR2** : (1) Tirer l'As (2) Attaquer du Valet :
4 levées = 42,39% - 3 levées = 57,61% R = 3,42

(g/h) MAX - (g) N4 - (h) N5 - N4 : (1) Tirer l'As. Attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers le Valet.
(g) 4 levées = 52,83% - 3 levées = 47,17% R = 3,53
(h) 5 levées = 50,87% - 4 levées = 47,17% - 3 levées = 1,96% R = 4,49

N.B. Pour (h) la présence du 9 augmente le rendement et assure 4 levées,

(g/h) VAR (sans communications ou Ouest = CPF) : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
(g) 4 levées = 34,74% - 3 levées = 65,26% R = 3,35
(h) 5 levées = 32,78% - 4 levées = 65,26% - 3 levées = 1,96% R = 4,31

N°27 Ajouter (i) et (j) :

Les % sont les mêmes que pour (g) et (h) si le Roi est en Nord :

(i)	8 (N) Rxxx		**(j)**	8 (N) Rxx	
	D			D	
	x (S) AV10x			98 (S) AV10xx	

(i/j) MAX - (i) N4 - (j) N5 - N4 : (1) Tirer l'e Roi. Attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers le Valet.

(i) 4 levées = 52,83% - 3 levées = 47,17% R = 3,53
(j) 5 levées = 50,87% - 4 levées = 47,17% - 3 levées = 1,96% R = 4,49

Avec la même variante que pour (g) et (h) si Ouest = CPF : (1/2) Tirer l'As et le Roi.

N.B. En main en Nord, avec le Roi comme seule remontée ultérieure, (1) Attaquer directement vers le 10 (un petit singleton en Ouest est plus probable que la Dame sèche). Dans ce cas :

(i) 4 levées = 50,00% - 3 levées = 50,00% R = 3,50
(j) 5 levées = 48,04% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 1,96% R = 4,46

N°27 Ajouter :

(k)	8 (N) Rxxxx	
	D	
	9 (S) AV10	

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.

5 levées = 48,04% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 1,96% R = 4,46

N°27 Ajouter :

(l)	8 (N) V10x		**(m)**	8 (N) V10x	
	D			D	
	98 (S) ARxxx			9 (S) AR8xx	

(l) MAX - N5 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le Valet.

5 levées = 39,57% - 4 levées = 56,52% - 3 levées = 3,91% R = 4,36

(l) SO4 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le Valet.

4 levées = 98,04% - 3 levées = 1,96% R = 3,98

(m) MAX - N5 : (1) Laisser courir le Valet.

5 levées = 45,22% - 4 levées = 52,82% - 3 levées = 1,96% R = 4,43

(m) SO4 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le Valet.

4 levées = 100,00% R = 4,00

N.B. Pour (l/m) en tournoi par quatre (MIMP°*), s'il faut réaliser 3 ou 4 levées, il ne faut pas prendre le maniement SO4, mais, comme pour 5 levées, **le maniement MAX - N5.**

N°27 Ajouter :

(n)	8 (N) R9xx	
	D	
	x (S) AV10x	

MAX - N4 (Est = CPL) : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le 10.
<u>ou bien</u> (Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le Valet.

4 levées = 52,83% - 3 levées = 47,17% R = 3,53

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

IL MANQUE LA DAME ET LE DIX

N°28 **(a)** (N) x / (S) ARV9 **(b)** (N) xx / (S) ARV9

(a) MAX - N4 - N3 : (1) **Soit** attaquer vers le Valet (Est = CPF ou pour 3 levées directes), **soit** attaquer vers le 9 (Ouest = CPF).
4 levées = 2,83% - 3 levées = 58,32% - 2 levées = 38,85% R = 2,64

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 24,00% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 24,00% R = 3,00

VAR (pour 3 levées directes) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd ou si le 10 tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 5,65% - 3 levées = 70,35% - 2 levées = 24,00% R = 2,82

N°28 Ajouter :

(c) (N) 9 / (S) ARV8 **(d)** (N) 9x / (S) ARV8 **(e)** (N) 98 / (S) ARV7

(c) MAX - N4 - N3 : (1) **Soit** attaquer vers le Valet, **soit** laisser courir le 9. **Cf.(a)**
4 levées = 2,83% - 3 levées = 58,32% - 2 levées = 38,85% R = 2,64

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d/e) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers le Valet. **Cf.(b)**
4 levées = 24,00% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 24,00% R = 3,00

Ajouter N°28 BIS :

(a) (N) xx / (S) ARV8 **(b)** (N) 8x / (S) ARV7 **(c)** (N) 87 / (S) ARV6

(d) (N) xx / (S) ARV7 **(e)** (N) 7x / (S) ARV6 **(f)** (N) 76 / (S) ARV5

(g) (N) 9x / (S) ARV7 **(h)** (N) 8x / (S) ARV6

(a/b/c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 8 (a) ou Laisser courir le 8 (b/c). Si Est intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Renouveler. Si le 8 perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 62,11% - 2 levées = 37,00% R = 2,64

(d/e/f) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 7 (d) ou Laisser courir le 7 (e/f). Si Est intercale le 8, le 9 ou le 10 mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet. Si le 7 perd (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 51,37% - 2 levées = 48,63% R = 2,51

(g) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. S'il est couvert du 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Attaquer vers le 7, mais s'il tient (2) Tirer l'As.
4 levées = 1,37% - 3 levées = 61,63% - 2 levées = 37,00% R = 2,64

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale le 8 mettre le Valet et s'il perd (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 62,59% - 2 levées = 36,52% R = 2,64

N.B. Ces 2 maniements MAX sont MTPP

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N4 ou MAX - N3

(h) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le Valet. S'il est couvert du 9 ou du 10 mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 51,37% - 2 levées = 48,63% R = 2,51

N°29 **(a)** (N) x / (S) ARV9x **(b)** (N) x / (S) ARV98

(c) (N) V / (S) AR9xx **(d)** (N) V / (S) AR98x

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (pour 3 levées directes ou Est = CPF) **soit** vers le 9 (Ouest = CPF).
5 levées = 4,44% - 4 levées = 40,70% - 3 levées = 40,79%
2 levées = 14,07% R = 3,36

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 5,17% - 4 levées = 53,05% - 3 levées = 41,78% R = 3,63
(1) Attaquer vers le 9 coûte une levée si Ouest détient le 10 sec (- 0,48%).

(c/d) MAX - (c) N4 - N3 - (d) N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (1/2) Tirer l'As et le Roi, puis (3) Jpuer un petit (c) ou le 9 (d).
(c) 4 levées = 26,65% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 28,13% R = 2,99
(d) 4 levées = 54,10% - 3 levées = 45,90% R = 3,54

N.B. Le rendement est meilleur si Est ne couvre pas à bon escient**.**

N°29 Ajouter :

(e) (N) x / (S) ARV97 **(f)** (N) 9 / (S) ARV8x **(g)** (N) 9 / (S) ARV86

(h) (N) 9 / (S) ARV87

(e) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 4,44% - 4 levées = 42,88% - 3 levées = 42,73%
2 levées = 9,95% R = 3,42

VAR - N5 : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 4,44% - 4 levées = 42,15% - 3 levées = 43,46%
2 levées = 9,95% R = 3,41

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 9.
5 levées = 4,44% - 4 levées = 41,42% - 3 levées = 54,14% R = 3,50

Page 85 **(g) MAX - N5 - N4 :** (1) Laisser courir le 9.
5 levées = 4,44% - 4 levées = 42,88% - 3 levées = 52,68% R = 3,52

VAR - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 4,44% - 4 levées = 42,88% - 3 levées = 42,99%
2 levées = 9,69% R = 3,42

(h) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. **Cf.(b)**
5 levées = 5,17% - 4 levées = 53,05% - 3 levées = 41,78% R = 3,63

Page 86 **N°30** **(a)** (N) x / (S) ARV9xx **(b)** (N) x / (S) ARV987

(c) (N) V / (S) AR9xxx **(d)** (N) V / (S) AR98xx

(a/b) MAX - (a) N6 - N5 - N4 - N3 - (b) N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet.
(a) 6 levées = 19,38% - 5 levées = 48,45% - 4 levées = 24,63%
3 levées = 6,80% - 2 levées = 0,75% R = 4,79
(b) 6 levées = 19,38% - 5 levées = 52,08% - 4 levées = 28,54% R = 4,91

N.B. (a/b) (1) Attaquer vers le 9 diminue le rendement (4,68 et 4,80),et les chances de faire au moins (a) 4 levées ou (b) 5 levées (-1,21%).

VAR (sans communication) : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
(a) 6 levées = 3,23% - 5 levées = 61,37% - 4 levées = 24,22%
3 levées = 9,69% - 2 levées = 1,49% R = 4,55
(b) 6 levées = 3,23% - 5 levées = 66,21% - 4 levées = 30,56% R = 4,73

(c/d) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet. Quel que soit le résultat (2/3) Tirer en tête.
(c) 5 levées = 51,68% - 4 levées = 34,72% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,37
(d) 6 levées = 1,62% - 5 levées = 68,63% - 4 levées = 28,26%
3 levées = 1,49% R = 4,70
N.B. Le rendement est meilleur si Est ne couvre pas à bon escient**.**

(d) N6 : Modifier maniement et pourcentages :
(1) Attaquer du Valet. Si Est ne fournit pas laisser courir le Valet . Sinon (1/2/3) Jouer l'As, le Roi et le 9.
6 levées = 3,23% - 5 levées = 62,58% - 4 levées = 23,01%
3 levées = 10,43% - 2 levées = 0,75% R = 4,57

N.B. Pour (d) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 6 levées, il ne faut pas prendre le maniement N6, mais, comme pour 5 levées, le maniement MAX - N5.
(même pour un grand chelem !!)

Ajouter N°30 BIS :

(a) (N) x / (S) ARV97x **(b)** (N) 9 / (S) ARV7xx **(c)** (N) 9 / (S) ARV8xx

(d) (N) 9 / (S) ARV87x **(e)** (N) 9 / (S) ARV876

(a) MAX - N6 - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 19,38% - 5 levées = 48,45% - 4 levées = 25,83%
3 levées = 5,59% - 2 levées = 0,75% R = 4,80

VAR - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 9.
6 levées = 8,72% - 5 levées = 59,11% - 4 levées = 25,83%
3 levées = 5,59% - 2 levées = 0,75% R = 4,69

(b) MAX - N6 - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 17,76% - 5 levées = 43,61% - 4 levées = 29,87%
3 levées = 8,01% - 2 levées = 0,75% R = 4,70

SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer du 9. Si Est fournit le 8 laisser courir le 9 et sinon mettre le Valet
6 levées = 12,43% - 5 levées = 44,09% - 4 levées = 35,93%
3 levées = 6,80% - 2 levées = 0,75% R = 4,61

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N6 - N5
Manche = SO4

(c) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 19,38% - 5 levées = 48,45% - 4 levées = 24,62%
3 levées = 7,55% R = 4,80

SO4 (+ 6,06) - N5 : (1) Laisser courir le 9.
6 levées = 8,72% - 5 levées = 59,11% - 4 levées = 30,68%
3 levées = 1,49% R = 4,75

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 6 levées : MAX - N6 - N5
S'il faut réaliser 4 ou 5 levées : SO4 - N5

(d) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 19,38% - 5 levées = 52,08% - 4 levées = 27,79%
3 levées = 0,75% R = 4,90

SO4 (+ 0,75) : (1) Laisser courir le 9.
6 levées = 8,72% - 5 levées = 61,53% - 4 levées = 29,75% R = 4,79

N.B. Pour (d) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 3 ou 4 levées, il ne faut pas prendre le maniement SO4, mais, comme pour 5 ou 6 levées, le maniement MAX - N6 - N5.

(e) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. **Cf.N°30(b)**
6 levées = 19,38% - 5 levées = 52,08% - 4 levées = 28,54% R = 4,91

N°31 **(a)** (N) x
(S) ARV9xxx

(b) (N) x
(S) ARVxxxxx

(c) (N) V
(S) AR9xxxx

(d) (N) V
(S) AR98xxxx

(a) MAX - N7 - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet.
7 levées = 33,91% - 6 levées = 50,87% - 5 levées = 13,26%
4 levées = 1,96% R = 6,17

VAR (sans communication) : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
7 levées = 27,13% - 6 levées = 52,00% - 5 levées = 16,96%
4 levées = 3,91% R = 6,02

N.B. La présence du 8 en Sud ou en Nord augmente le rendement (6,18) et assure 5 levées. Si le 8 est sec en Nord on le laisse courir si Est ne fournit pas.

(b) Modifier le diagramme :
9 (N) x
D
10 (S) ARV**x**xxxx

(b) MAX - N8 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
8 levées = 53,13% - 7 levées = 37,30% - 6 levées = 9,57% R = 7,44

N.B. La présence du 9 n'aurait aucune incidence sur les pourcentages.

SO7 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le Valet et le mettre même si Est fournit le 10 ou le 9.
8 levées = 45,22% - 7 levées = 50,00% - 6 levées = 4,78% R = 7,40

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 ou 8 levées : MAX - N8
S'il faut réaliser 7 levées : SO7

(c) MAX - N7 - N6 - N5 - (d) SO7 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le Valet (2) Tirer en tête.
(c) 7 levées = 13,56% - 6 levées = 59,92% - 5 levées = 22,61%
4 levées = 3,91% R = 5,83
(d) 8 levées = 26,57% - 7 levées = 68,65% - 6 levées = 4,78% R = 7,22

N.B. (c) La présence du 8 en Sud (V / AR98xxx) augmente le rendement :
7 levées = 13,56% - 6 levées = 71,22% - 5 levées = 15,22% R = 5,98

(d) MAX - N8 : (1/2) Tirer en tête, mais (1) en attaquant du Valet pour tenter de provoquer une erreur du flanc.
8 levées = 40,70% - 7 levées = 49,74% - 6 levées = 9,56% R = 7,31

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 ou 8 levées : MAX - N8
S'il faut réaliser 7 levées : SO7

Ajouter N°31 BIS :

(a)	(N) x	**(b)**	(N) x	**(c)**	(N) x
	(S) ARV		(S) ARVx		(S) ARVxx
(d)	(N) x	**(e)**	(N) x		
	(S) ARVxxx		(S) ARVxxxx		

MAX - (a/b) N3- (c) N4 - N3 - (d) N6 - N5 - N4 - N3 - (e) N7 - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet
(a/b) 3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50
(c) 4 levées = 31,09% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 18,91% R = 3,12
(d) 6 levées = 17,76% - 5 levées = 41,99% - 4 levées = 31,49%
3 levées = 8,01% - 2 levées = 0,75% R = 4,68
(e) 7 levées = 33,91% - 6 levées = 48,04% - 5 levées = 16,09%
4 levées = 1,96% R = 6,14

Ajouter N°31 TER :

(a)	(N) RV	**(b)**	(N) RV	**(c)**	(N) RV
	(S) Axx		(S) Axxx		(S) Axxxx
(d)	(N) RV				
	(S) Axxxxx				

MAX - (a/b) N3- (c) N5 - N4 - N3 - (d) N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
(a/b) 3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50
(c) 5 levées = 17,76% - 4 levées = 41,99% - 3 levées = 32,24%
2 levées = 8,01% R = 3,70
(d) 6 levées = 33,91% - 5 levées = 48,04% - 4 levées = 16,09%
3 levées = 1,96% R = 5,14

N°32	**(a)**	(N) Vx	**(b)**	(N) Vxx	**(c)**	(N) V98
		(S) AR9		(S) AR9		(S) ARx

MAX - N3 : (1/2) Faire l'impasse contre D10 en attaquant **soit** du Valet (10 sec en Ouest), **soit** vers le 9 ou du 9 (Dame sèche en Est).
(a) 3 levées = 24,18% - 2 levées = 75,82% R = 2,242
(b/c) 3 levées = 24,48% - 2 levées = 75,52% R = 2,245

N°33 **(a)** (N) Vx / (S) AR98 **(b)** (N) Vx / (S) AR9x

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du Valet. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 5,65% - 3 levées = 70,35% - 2 levées = 24,00% R = 2,82

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet, puis, si nécessaire (2) Attaquer vers le 9.
De même **(a) VAR (avec une seule communication).**
3 levées = 74,48% - 2 levées = 25,52% R = 2,74

N°33 Ajouter :

33(c) (N) Vx / (S) AR97 **33(d)** (N) V8 / (S) AR9x **33(e)** (N) V7 / (S) AR96

(c/e) MAX - N3 : Cf.(b) (1) Attaquer vers le Valet …
3 levées = 74,48% - 2 levées = 25,52% R = 2,74

N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 9. Si le Valet est couvert (2)
(2) Attaquer vers le 9 **ou** vers le 7 (c) **ou** laisser courir le 7 (e).
4 levées = 1,37% - 3 levées = 57,91% - 2 levées = 40,72% R = 2,61

N.B. Pour (c/e) en tournoi par quatre (MIMP°), s'il faut réaliser 4 levées, il ne faut pas prendre le maniement N4, mais, comme pour 3 levées, le maniement MAX - N3 (même pour un grand chelem !!)

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 9. S'il est couvert
(2) Laisser courir le 8.
4 levées = 0,48% - 3 levées = 75,52% - 2 levées = 24,00% R = 2,76

N.B. La présence du 7 (V8 /AR97) augmente le rendement. **Cf.N°33(a)**
4 levées = 5,65% R = 2,82

Ajouter N°33 BIS :

(a) (N) Vx / (S) ARxx **(b)** (N) Vx / (S) ARxxx **(c)** (N) Vx / (S) ARxxxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 - (c) N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
(a) 3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50
(b) 4 levées = 59,75% - 3 levées = 32,24% - 2 levées = 8,01% R = 3,52
(c) 5 levées = 81,96% - 4 levées = 16,08% - 3 levées = 1,96% R = 4,80

N.B.(a) La présence du 8 en Sud augmente le rendement : 3 levées = 55,17% R = 2,55

Ajouter N°33 TER :

(a) (N) Vx / (S) AR8xx **(b)** (N) Vx / (S) AR87x **(c)** (N) Vx / (S) AR8xxx

(d) (N) Vx / (S) AR87xx **(e)** (N) Vx / (S) AR876x

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 61,37% - 3 levées = 30,62% - 2 levées = 8,01% R = 3,53

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd
(2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 54,42% - 3 levées = 39,99% - 2 levées = 5,59% R = 3,49

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 61,37% - 3 levées = 33,79% - 2 levées = 4,84% R = 3,57

SO3 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest fournit petit et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 45,38% - 3 levées = 53,41% - 2 levées = 1,21% R = 3,44

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 81,96% - 4 levées = 16,08% - 3 levées = 1,96% R = 4,80

N6 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit petit (2) Tirer le Roi.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 70,09% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,73

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou chelem = N6
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4

(d/e) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 81,96% - 4 levées = 18,04% R = 4,82

N6 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Tirer le Roi, mais si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le Valet perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 75,74% - 4 levées = 18,91%
3 levées = 1,96% R = 4,81

N6 - VAR : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit petit (2) Tirer le Roi.
(d) 6 levées = 3,39% - 5 levées = 75,74% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 4,79
(e) 6 levées = 3,39% - 5 levées = 75,74% - 4 levées = 18,91%
3 levées = 1,96% R = 4,81 **idem N6**

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : N6 : un maniement pour (d), 2 maniements pour (e)
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5

N°34 **(a)** (N) Vx
(S) AR98x
Sans le 7 ni le 6

(b) (N) Vx
(S) AR9xx
Sans le 8

(a) MAX - N5 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd ou s'il tient (2/3) Tirer l'As et le Roi.
Si (1) le Valet est couvert (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 8,72% - 4 levées = 61,53% - 3 levées = 29,75% R = 3,79

SO4 (+ 2,42) : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 71,06% - 3 levées = 27,33% R = 3,74

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 88

(a) Ajouter le maniement :

VAR - N5 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Jouer le Valet et si Est fournit mettre l'As. Si (1) Est fournit le 10 (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 8,72% - 4 levées = 61,53% - 3 levées = 28,54%
2 levées = 1,21% R = 3,78

Ce maniement est MTPP comme le maniement MAX : (1) Laisser courir le Valet...

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 67,83% - 3 levées = 26,12% - 2 levées = 6,05% R = 3,62

SO3 (+ 4,84) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 60,40% - 3 levées = 38,39% - 2 levées = 1,21% R = 3,59

N5 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si (1) Est intercale le 10 (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 52,64% - 3 levées = 33,45%
2 levées = 6,80% R = 3,60

N5 - VAR 1 : (1) Attaquer du Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi,
5 levées = 7,11% - 4 levées = 47,80% - 3 levées = 37,08%
2 levées = 8,01% R = 3,54 (rendement très inférieur)

N5 - VAR 2 : (1) Attaquer du Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 45,54% - 3 levées = 40,55%
2 levées = 6,80% R = 3,53

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°34 Ajouter :

(c)	(N) Vx	**(d)**	(N) Vx	**(e)**	(N) V7
	(S) AR97x		(S) AR987		(S) AR98x
(f)	(N) V8	**(g)**	(N) Vx	**(h)**	(N) V6
	(S) AR9xx		(S) AR986		(S) AR98x

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 67,83% - 3 levées = 27,33% - 2 levées = 4,84% **R = 3,630**

N5 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si (1) Est intercale le 10 (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 54,26% - 3 levées = 33,04%
2 levées = 5,59% **R = 3,629**

VAR - N5 : (1) Laisser courir le Valet. S'il tient (2/3) Tirer l'As et le Roi. S'il perd ou s'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 49,98% - 3 levées = 37,32%
2 levées = 5,59% R = 3,59

SO3 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 61,61% - 3 levées = 37,18% - 2 levées = 1,21% R = 3,60

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(d/e) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd ou s'il tient (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si (1) le Valet est couvert (2) Attaquer vers le 9 (d) ou Laisser courir le 7 (e).
5 levées = 8,72% - 4 levées = 68,33% - 3 levées = 22,95% R = 3,86

Page 88 **(f) MAX - N5 - N4 :** (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Attaquer du 8 et mettre l'As sauf si Est ne fournit plus. Si (1) le Valet est couvert (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 63,14% - 3 levées = 28,54%
2 levées = 1,21% R = 3,76

SO3 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd ou s'il est couvert (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 60,88% - 3 levées = 32,01% R = 3,75

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer du 8 et mettre l'As sauf si Est ne fournit plus.
4 levées = 70,25% - 3 levées = 24,91% - 2 levées = 4,84% R = 3,65

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(g/h)) MAX - N5 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd ou s'il tient (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si (1) le Valet est couvert (2) Attaquer vers le 9.
(g) 5 levées = 8,72% - 4 levées = 63,48% - 3 levées = 27,80% R = 3,81
(h) 5 levées = 8,72% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 28,54% R = 3,80

SO4 - (g) + 0,47 - (h) + 1,21 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 71,06% - 3 levées = 27,33% R = 3,74

Contrairement au 34(a), où il manque le 6, seul le maniement MAX est MTPP.

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX - N5
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX - N5
Vulnérable **Chelem = SO4**

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Non Vulnérable **Manche ou chelem = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Vulnérable **2SA, 3C et + = SO4**

Page 89 **N°35** **(a)** (N) Vx / (S) AR987x **(b)** (N) Vx / (S) AR98xx

MAX - N6 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. S'il est couvert (2) Tirer en tête (Ouest = 10x) **ou bien**, à volonté, faire l'impasse contre le 10 (Est = D10x).
(a) 6 levées = 16,39% - 5 levées = 70,35% - 4 levées = 13,26% R = 5,03
(b) 6 levées = 16,39% - 5 levées = 68,39% - 4 levées = 15,22% R = 5,01

Noter que **pour (a) et (b) ces 2 maniements MAX sont MTPP.**

(a) SO5 (+ 0,87) - (b) MAX - N5 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le Valet, même si Ouest a fourni le 10 au premier tour (jeu trompeur possible avec 10x).
6 levées = 13,57% - 5 levées = 74,04% - 4 levées = 12,39% R = 5,01

Noter que **pour (b) les 3 maniements MAX sont MTPP.**

(b) VAR (sans communication) ou SO5 (si Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 84,78% - 4 levées = 15,22% R = 4,85

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N6
Non Vulnérable Autre contrat = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = SO5
Vulnérable

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N6 ou MAX - N5

N°35 Ajouter :

(c)	(N) Vx	**(d)**	(N) Vx	**(e)**	(N) V7
	(S) AR97xx		(S) AR986x		(S) AR98xx
(f)	(N) V8	**(g)**	(N) V7		
	(S) AR9xxx		(S) AR96xx		

N°35 (c/g) MAX - N6 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2/3) Tirer l'As et le Roi. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9 (ou vers le 7 si Ouest fournit le 10 au premier tour)
6 levées = 16,39% - 5 levées = 65,56% - 4 levées = 16,09%
3 levées = 1,96% R = 4,96

MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si (1) Est intercale le 10 (2) Laisser courir le Valet.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 71,21% - 4 levées = 13,26%
3 levées = 1,96% R = 4,96
Ce deuxième maniement est le seul MTPP

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. Cf.36(a)
5 levées = 84,78% - 4 levées = 15,22% R = 4,85

N.B. Pour (c/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle mineure = MAX - N5
Autre partielle = MAX - N5 ou MAX - N6
Manche = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle mineure = MAX - N5
Autre partielle ou Manche = MAX - N5 ou MAX - N6

(d/e) Cf.N°35(a) Vx / AR987x
Mêmes maniements et mêmes pourcentages :

MAX - N6 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2/3) Tirer l'As et le Roi. S'il est couvert (2) **Soit** tirer en tête, **soit** faire l'impasse contre le 10.
6 levées = 16,39% - 5 levées = 70,35% - 4 levées = 13,26% R = 5,03

SO5 (+ 0,87) : (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le Valet.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 74,04% - 4 levées = 12,39% R = 5,01

Noter que comme pour (a) **les 2 maniements MAX sont MTPP et que le maniement en tournoi par quatre est le même que pour (a).**

(f) MAX - N6 - N5 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2/3) Tirer l'As et le Roi. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8.
6 levées = 16,39% - 5 levées = 68,39% - 4 levées = 15,22% R = 5,01

VAR - N5 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi. S'il est couvert du 10 (2) Laisser courir le Valet.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 71,21% - 4 levées = 15,22% R = 4,98

Ces 2 maniements sont MTPP

VAR - N6 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2/3) Tirer l'As et le Roi.
S'il est couvert (2) Jouer le 8 mais mettre le Roi si Est fournit.
6 levées = 16,39% - 5 levées = 59,91% - 4 levées = 23,70% R = 4,93

VAR (sans communication) : Attaquer (1) Soit vers le Valet, soit vers le 8.
5 levées = 84,78% - 4 levées = 15,22% R = 4,85

N°36 **(a)** (N) Vx — (S) AR9xxx **(b)** (N) Vx — (S) AR9xxxx

(a) Le maniement indiqué dans le dictionnaire MAX - N6 - SG5 est seulement N6.
Le maniement **MAX - N6 - N5** est le suivant :
(1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le 10 (2) Laisser courir le Valet :
6 levées = 13,57% - 5 levées = 71,21% - 4 levées= 13,26%
3 levées = 1,96% R = 4,96

VAR1 - N6 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2/3) Tirer en tête. S'il est couvert
(2) Attaquer vers le 9.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 68,39% - 4 levées= 16,09%
3 levées = 1,96% R = 4,94

VAR2 - N6 (sans communication) : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd ou s'il est couvert
(2/3) Tirer en tête.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 59,91% - 4 levées= 24,56%
3 levées = 1,96% R = 4,85

VAR3 - N6 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le Valet.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 65,56% - 4 levées= 16,96%
3 levées = 3,91% R = 4,89

SO4 (+ 1,96) - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Tirer en tête.
5 levées = 84,78% - 4 levées = 15,22% R = 4,85

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N6 - N5
Manche = SO4

(b) MAX - N7 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 37,30% - 5 levées = 9,57% R = 6,44

SO6 (+ 9,57) : (1) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 100% et R = 6,00

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MAX - N7
Non Vulnérable **Manche ou chelem = SO6**
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N7
Vulnérable **2SA, 3C et + = SO6**

Ajouter N°36(c) :
Sans le 9 (Vx / ARxxxxx) les maniements sont les mêmes, avec les m
pourcentages pour MAX - N7 (R = 6,44), mais pour **SO6** :
6 levées = 95,22% et R = 5,95

N.B. Alors le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle ou manche = MAX - N7
Non Vulnérable **Chelem = SO6**
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MAX - N7
Vulnérable **Manche ou chelem = SO6**

Page 89 **Ajouter N°36 BIS :**

(a) (N) V9 — (S) ARxx

(b) (N) V9 — (S) ARxxx

(c) (N) V9 — (S) ARxxxx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le 9.
3 levées = 50,48% - 2 levées = 49,52% R = 2,50

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le 9.
4 levées = 59,75% - 3 levées = 33,45% - 2 levées = 6,80% R = 3,53

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le 9.
5 levées = 84,78% - 4 levées = 13,26% - 3 levées = 1,96% R = 4,83

N.B. (a/b/c) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 90 **N°37** (N) Vx(xxx) — (S) AR9(xx) — 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f), remplace le N°37(a)**

MAX - N5 : Tirer en tête, mais (1) en attaquant du Valet dans l'espoir que Est commettra l'erreur de le couvrir s'il détient D10x.
5 levées = 78,00% - 4 levées = 22,00% R = 4,78

N°37 BIS (N) V98(xx) — (S) ARx(xx) — 5 combinaisons **(a/b/c/d/e)**
Cf. N°37

MAX - N5 : Tirer en tête, mais (1) en attaquant du Valet dans l'espoir que Est commettra l'erreur de le couvrir s'il détient D10x.
5 levées = 78,00% - 4 levées = 22,00% R = 4,78

N°37 TER (N) Rx(xxx) — (S) AVx(xx) — 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f), remplace le N°37(b)**

MAX - N5 : Tirer le Roi dans le cas où Ouest défausserait.
5 levées = 89,00% - 4 levées = 11,00% R = 4,89

N°37 TER Ajouter :

(g) 10 (N) Rxxxxxxx
D10 (S) AV
x

MAX - N8 : (1/2) Tirer en tête. Cf.(a)
8 levées = 78,00% - 7 levées = 22,00% R = 7,78

N°38 **(a)** (N) Rx — (S) AVxxx

(b) (N) xx — (S) ARVxx

(c) (N) Rx — (S) AV9xx

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet même si le 10 est tombé en Ouest. (c) Si la Dame tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9. (Cf. page 18).
(a/b) 5 levées = 17,76% - 4 levées = 41,99% - 3 levées = 33,45%
2 levées = 6,80% R = 3,71
(c) 5 levées = 19,38% - 4 levées = 49,66% - 3 levées = 25,37%
2 levées = 5,59% R = 3,83

Page 90 **N°38 Ajouter :**

(d) (N) Rx

(S) AV8xx

MAX - N5 - N3 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 17,76% - 4 levées = 43,60% - 3 levées = 31,84%
2 levées = 6,80% R = 3,72

La présence du 7 en Sud ou en Nord augmente le rendement (2 levées = 4,38%)
MAX : R = 3,76 avec le 7 en sud et R = 3,75 avec le 7 en Nord

SO4 (+ 1,62) : (1) Tirer le Roi. Si le 9 ou le 10 tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 12,43% - 4 levées = 50,55% - 3 levées = 30,22%
2 levées = 6,80% R = 3,69

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable **Autre contrat = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N°39 **(a)** (N) Rx **(b)** (N) xx

(S) AVxxxx (S) ARVxxx

N°39(a/b) : Dans les diagrammes supprimer les parenthèses : **AVxxxx** et non AVx(xxx)
ARVxxx et non ARV(xxx)

MAX - N5 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 33,91% - 5 levées = 50,87% - 4 levées = 13,26%
3 levées = 1,96% R = 5,17

N°40 (N) Rx 5 combinaisons **(a/b/c/d/e)** **remplace le N°40(a)**

(S) AVx(xxxx)

MAX - N7 - N6 : Tirer (1) le Roi (2) l'As.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 42,09% - 5 levées = 4,78% R = 6,48

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
7 levées = 51,44% - 6 levées = 43,78% - 5 levées = 4,78% R = 6,47

(N) xx 5 combinaisons **(f/g/h/i/j)** **remplace le N°40(b)**

(S) ARV(xxxx)

MAX - N7 - N6 : Tirer (1) le Roi (2) l'As.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 42,09% - 5 levées = 4,78% R = 6,48

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
7 levées = 51,44% - 6 levées = 43,78% - 5 levées = 4,78% R = 6,47

Page 91 **(k)** (N) RV **remplace le N°40(c)**

(S) Axxxxxx

MAX - N7 : Tirer (1) le Roi (2) l'As.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 37,30% - 5 levées = 9,57% R = 6,436

SO6 (+ 4,78) - Ouest = CPL + 4 ou + 5 : (1) Attaquer vers le Valet.
7 levées = 45,22% - 6 levées = 50,00% - 5 levées = 4,78% R = 6,404

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

Ajouter N°40 BIS :

(a)	(N) xx	**(b)**	(N) Rx	**(c)**	(N) xxx
	(S) ARV		(S) AVx		(S) ARV
(d)	(N) xx	**(e)**	(N) Rxx	**(f)**	(N) Rx
	(S) ARVx		(S) AVx		(S) AVxx

MAX - N3 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
(a/b) 3 levées = 50,18% - 2 levées = 49,82% R = 2,50
(c/d/e/f) 3 levées = 50,48% - 2 levées = 49,52% R = 2,50

N°41	**(a)** (N) Rx	**(b)**	(N) R8	**(c)**	(N) Rx
	(S) AV9x		(S) AV9x		(S) AV98

(a/b/c) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si la Dame ou le 10 tombe en Ouest (2) Tirer l'As.
Sinon, (2) Attaquer vers le Valet (pour 3 levées rapides ou Est = CPF) **ou bien** vers le 9 (Ouest = CPF). **Les 2 maniements sont MTPP.**
4 levées = 5,89% - 3 levées = 62,76% - 2 levées = 31,35% **R = 2,745**

N.B. Si on estime le jeu trompeur impossible (Ouest ne met pas la Dame avec D10 secs), lorsque la Dame tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9 :
4 levées = 6,38% - 3 levées = 62,27% - 2 levées = 31,35% **R = 2,750**
mais alors si on se trompe (Ouest met la Dame avec D10 secs) : 4 levées = 5,65%
4 levées = 5,65% - 3 levées = 63,00% - 2 levées = 31,35% **R = 2,743**

(b/c) VAR (et SO3 si Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 8 (b) ou Laisser courir le 9 (c).
Si Ouest intercale le 10 ou la Dame (2) Tirer l'As.
4 levées = 0,73% - 3 levées = 67,70% - 2 levées = 31,57% R = 2,69

N.B. Si on estime le jeu trompeur impossible (Ouest ne met pas la Dame avec D10 secs), lorsque la Dame tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9 :
4 levées = 1,21% - 3 levées = 67,22% - 2 levées = 31,57% R = 2,70

N°42	**(a)** (N) R9	**(b)**	(N) R9	
	(S) AVxx		(S) AVxxx	

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10 prendre et (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 68,43% - 2 levées = 31,57% R = 2,68

VAR (Est = CPF) : (1) Tirer le Roi…(comme pour MAX (b))
3 levées = 51,21% - 2 levées = 48,79% R = 2,51

(b) MAX - N5 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit le 10 (2) Laisser courir le 9.
Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 17,76% - 4 levées = 43,60% - 3 levées = 33,04%
2 levées = 5,59% R = 3,74

SO4 (+ 6,47) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10 (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 67,83% - 3 levées = 26,12% - 2 levées = 6,05% R = 3,62

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N5 - N3

Page 91

N°42 Ajouter :

(c) (N) R9

(S) AV7xx

(c) MAX - N5 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit le 10 (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 17,76% - 4 levées = 45,22% - 3 levées = 32,64%
2 levées = 4,38% R = 3,76

SO4 (+ 6,47) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10 (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 67,83% - 3 levées = 27,33% - 2 levées = 4,84% R = 3,63

Dans ce cas **le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable **Autre contrat = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N°42 Ajouter :

(d) (N) R9

(S) AV7x

(e) (N) R9

(S) AV8xx

(d) MAX - N3 : Cf.(a) (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 68,43% - 2 levées = 31,57% R = 2,68

N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit le 10 (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 55,97% - 2 levées = 43,14% R = 2,58

N.B. Pour (d) en tournoi par quatre (MIMP), même s'il faut réaliser 4 levées, quel que soit le contrat, il ne faut pas prendre le maniement N4, mais, comme pour 2 ou 3 levées, le maniement MAX - N3 !

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit le 10 ou la Dame (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 19,38% - 4 levées = 53,29% - 3 levées = 27,33% R = 3,92

Ajouter N°42 BIS :

(a) (N) RV

(S) A98x

(b) (N) RV

(S) A98xx

(c) (N) RV

(S) A98xxx

MAX - (a) N4 - (b) N5 - (c) N6 : (1) Attaquer vers le Valet
(a) 4 levées = 5,17% - 3 levées = 63,26% - 2 levées = 31,57% R = 2,74
(b) 5 levées = 19,38% - 4 levées = 52,08% - 3 levées = 28,54% R = 3,91
(c) 6 levées = 33,91% - 5 levées = 50,87% - 4 levées = 15,22% R = 5,19

(a) SO3 (+ 0,12) : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 67,10% - 2 levées = 31,45% R = 2,70

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat jusqu'à 6K = MAX - N4
Vulnérable **6C, 6P ou 6SA = SO3**

Page 91

(b) SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 10 mettre le Valet. Sinon (1) Mettre le Roi puis (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 69,44% - 3 levées = 27,33% R = 3,76

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP°) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX - N5
Chelem = SO4

(c) SO5 (+ 2,83) : (1) Tirer le Roi. (2) Laisser courir le Valet.
6 levées = 13,56% - 5 levées = 74,05% - 4 levées = 12,39% R = 5,01

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N6
Manche ou Chelem = SO5

Page 92

N°43 **(a)** (N) R9 / (S) AVxxxx **(b)** (N) R9 / (S) AVxxxxx

(a) MAX - N6 - N5 : (1) Tirer le Roi. (2) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 33,91% - 5 levées = 53,70% - 4 levées = 10,43%
3 levées = 1,96% R = 5,20

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9.
Si Ouest intercale le 10 (2) Attaquer vers le Valet :
5 levées = 84,78% - 4 levées = 15,22% **R = 4,848**
ou
Si Ouest intercale le 10 (2) Tirer l'As :
6 levées = 3,39% - 5 levées = 78,57% - 4 levées = 18,04% **R = 4,854**

N.B. Pour (a) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 4 levées, quel que soit le contrat, il ne faut pas prendre le maniement SO4, mais, comme pour 3, 5 ou 6 levées, le maniement MAX - N6 - N5 !

(b) MAX - N7 : (1) Tirer le Roi, puis (2) Tirer l'As.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 42,09% - 5 levées = 4,78% R = 6,48

SO6 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9.
7 levées = 13,00% - 6 levées = 87,00% R = 6,13

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MAX - N7
Manche ou Chelem = SO6

N°43 Ajouter :

(c) (N) R9 / (S) AV8xxx **(d)** (N) Rx / (S) AV9xxx

MAX - N6 - (c) N5 - (d) N5 - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame (2) Laisser courir le 9 (c) ou Attaquer vers le 9 (d). Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
(c) 6 levées = 36,74% - 5 levées = 50,87% - 4 levées = 12,39% R = 5,24
(d) 6 levées = 36,74% - 5 levées = 50,87% - 4 levées = 10,43%
3 levées = 1,96% R = 5,22

N°43 Ajouter :

(e) (N) R9 / (S) AV87xxx **(f)** (N) Rx / (S) AV98xxx

MAX - N7 : (1) Tirer le Roi, puis (2) Tirer l'As.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 42,09% - 5 levées = 4,78% R = 6,48

SO6 (+ 4,78) : (1) Attaquer du Valet. Si Ouest fournit la Dame ou le 10 mettre le Roi et (2) Laisser courir le 9 (e) ou Attaquer vers le 9 (f). Si Ouest fournit petit (2) Laisser courir le Valet.
7 levées = 32,22% - 6 levées = 67,78% R = 6,32

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N7
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO6
S'il faut réaliser 6 levées : Tout contrat = SO6
Vulnérable

N°44 **(a)** (N) xx / (S) ARV9x **(b)** (N) xx / (S) ARV9xx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 18,41% - 4 levées = 55,01% - 3 levées = 19,78%
2 levées = 6,80% R 3,85

N5 - SO3 (+ 1,21) - Ouest = CPL : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 19,38% - 4 levées = 49,66% - 3 levées = 25,37%
2 levées = 5,59% R 3,83

N.B. Ouest n'a aucune raison de fournir la Dame avec D10, mais peut fournir le 10 avec 10xx.

VAR - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd ou s'il tient (2/3) Tirer l'As et le Roi.
N.B. Si (1) le Valet tient, Ouest fournissant le 10, (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 19,38% - 4 levées = 49,66% - 3 levées = 24,16%
2 levées = 6,80% R = 3,82

SO3 (+ 1,21) ou Est = CPL + 2 :
(1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 18,41% - 4 levées = 52,74% - 3 levées = 23,26%
2 levées = 5,59% R 3,84

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou Chelem = N5 (N5 - SO3)
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(b) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet. **Cf.N°43(d)**
6 levées = 36,74% - 5 levées = 50,87% - 4 levées = 10,43%
3 levées = 1,96% R = 5,22

N.B. La chute du 10 en Ouest au premier tour ne doit pas inciter à tirer en tête : plaisanterie facile avec 10x.

(b) Ajouter un maniement VAR - N6 :
(1) Attaquer vers le Valet. S'il perd ou s'il tient (2/3) Tirer l'As et le Roi.
N.B. Si (1) le Valet tient, Ouest fournissant le 10, (2) Attaquer vers le 9.
6 levées = 36,74% - 5 levées = 48,04% - 4 levées = 13,26%
3 levées = 1,96% R = 5,20

N.B. Pour (b) le maniement MAX et ce maniement VAR - N6 sont tous deux MTPP

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : Jusqu'à 5K = MAX - N6
5C et + = MAX - N6 ou VAR - N6
S'il faut réaliser 5 levées : MAX
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : Contrat en mineure = MAX ou VAR
Autres contrats = MAX

N°44 Ajouter :

(c) (N) 9x
(S) ARV8x

(d) (N) 98
(S) ARV7x

(e) (N) xx
(S) ARV98

(f) (N) 9x
(S) ARV87

(g) (N) 98
(S) ARV76

(h) (N) 9x
(S) ARV8xx

(i) (N) 98
(S) ARV7xx

(j) (N) xx
(S) ARV98x

(k) (N) 9x
(S) ARV87x

(l) (N) 98
(S) ARV76x

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 8. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd au 10 (2) Jouer le 9 et mettre l'As si Est fournit.
5 levées = 18,41% - 4 levées = 57,43% - 3 levées = 22,95%
2 levées = 1,21% R 3,93

N5 - SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 mettre le Valet et sinon l'As. Si la Dame tombe en Ouest (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 19,38% - 4 levées = 53,29% - 3 levées = 27,33% R = 3,92

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(d) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd au 10 (2) (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 18,41% - 4 levées = 57,43% - 3 levées = 24,16% R = 3,94

N5 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 mettre le Valet et sinon mettre l'As. Si la Dame tombe en Ouest (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 19,38% - 4 levées = 53,29% - 3 levées = 27,33% R = 3,92

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

(e/f/g) MAX : (1) Attaquer vers le 9 (e) ou Laisser courir le 9 (f/g). S'il tient (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 18,41% - 4 levées = 57,43% - 3 levées = 24,16% R = 3,94

N5 : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9 (e) ou Laisser courir le 9 (f/g). Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 19,38% - 4 levées = 53,29% - 3 levées = 27,33% R = 3,92

SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers le 9 (e) ou Laisser courir le 9 (f/g). S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 8,72% - 4 levées = 68,33% - 3 levées = 22,95% R = 3,86

N.B. Pour (e/f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX

(h/i) MAX - N6 - N5 : (1) (i) Tirer l'As ou (h) Jouer le 9 et mettre l'As si Ouest fournit. Si la Dame tombe en Ouest (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 36,74% - 5 levées = 50,87% - 4 levées = 12,39% R = 5,24

VAR - N6 : (1) (i) Attaquer vers le Valet ou (h) Jouer le 9 et mettre le Valet si Est fournit. Si le Valet perd ou s'il tient (2/3) Tirer l'As et le Roi.
N.B. Si (1) le Valet tient, Ouest fournissant le 10, (2) Laisser courir le 9 (i) ou Attaquer vers le 8 (h).
6 levées = 36,74% - 5 levées = 48,04% - 4 levées = 15,22% R = 5,22

N.B. Pour (h/i) le maniement MAX et ce maniement VAR - N6 sont tous deux MTPP

N.B. Pour (h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 6 levées : MAX
S'il faut réaliser 4 levées : Contrat en mineure = MAX ou VAR
Autres contrats = MAX

(j/k/l) MAX - N6 - N5 : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9 (j) ou Laisser courir le 9 (k/l). Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 36,74% - 5 levées = 50,87% - 4 levées = 12,39% R = 5,24

VAR - N6 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd ou s'il tient (2/3) Tirer l'As et le Roi, sauf si (1) le Valet tient, Ouest fournissant le 10, alors (2) Attaquer vers le 9 (j) ou Laisser courir le 9 (k/l).
6 levées = 36,74% - 5 levées = 50,00% - 4 levées = 13,26% R = 5,23

N.B. Pour (j/k/l) ce maniement VAR - N6 est le seul MTPP

N.B. Pour (j/k/l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 6 levées : MAX
S'il faut réaliser 4 levées : Contrat en mineure = VAR
Autres contrats = MAX

N°44 Ajouter :

(m)	(N) 98	**(n)**	(N) 98	**(o)**	(N) 98
	(S) ARVx		(S) ARVxx		(S) ARVxxx

(m) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76

(n) MAX - N5 : (1) Attaquer du 9. Si Est défausse laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 mettre l'As et (2) Laisser courir le 8. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 17,76% - 4 levées = 43,60% - 3 levées = 33,79%
2 levées = 4,85% **R 3,743**

SO4 (+ 6,47) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer du 8 et mettre l'As si Est fournit. Si (1) Est couvre du 10 mettre l'As et (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 60,72% - 3 levées = 30,96%
2 levées = 1,21% **R 3,737**

SO3 (+ 4,85) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est couvre du 10, mettre l'As et (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 58,46% - 3 levées = 34,43% **R = 3,727**

N.B. Pour (n) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 92 **(o) MAX - N6 - N5 :** (1) Attaquer du 9. Si Est défausse laisser courir le 9. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 33,91% - 5 levées = 53,70% - 4 levées = 12,39% R = 5,22

Ajouter N°44 BIS :

(a)	(N) AR	**(b)**	(N) AR	**(c)**	(N) AR
	(S) Vxxx		(S) Vxxxx		(S) Vxxxxx
(d)	(N) AR	**(e)**	(N) AR		
	(S) Vxxxxxx		(S) Vxxxxxxx		

MAX - N3/4/6/7/8 : (1/2) Tirer Roi et As et (3) Jouer un petit (le Valet si la Dame est tombée).

(a)	Avec 6 cartes :	3 levées = 36,34%	-	2 levées = 63,66%	R = 2,36
(b)	Avec 7 cartes :	4 levées = 51,68%	-	3 levées = 34,72%	
		2 levées = 13,60%			R = 3,38
(c)	Avec 8 cartes :	6 levées = 27,13%	-	5 levées = 46,35%	
		4 levées = 22,61%	-	3 levées = 3,91%	R = 4,97
(d)	Avec 9 cartes :	7 levées = 53,13%	-	6 levées = 37,30%	
		5 levées = 9,57%			R = 6,44
(e)	Avec 10 cartes :	8 levées = 78,00%	-	7 levées = 22,00%	R = 7,78

Ajouter N°44 TER :

(a)	(N) AR	**(b)**	(N) AR	**(c)**	(N) AR
	(S) V9xx		(S) V9xxx		(S) V9xxxx

(a) MAX - N4 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi (3) Jouer soit le Valet, soit le 9.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 43,12% - 2 levées = 55,43% R = 2,46

(b) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi (3) Jouer le 9 (le Valet si la Dame est tombée)
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 24,22%
2 levées = 11,18% R = 3,57

N.B. La présence du 8 assure 3 levées et augmente le rendement : R = 3,73

(c) MAX - N6 - N5 - N4 : (1/2) Tirer l'As et le Roi (3) Jouer le 9 (le Valet si la Dame est tombée)
6 levées = 27,13% - 5 levées = 52,00% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 5,02

N.B. La présence du 8 assure 4 levées et augmente le rendement : R = 5,06

Page 93 **N°45**

(a)	(N) xxx	**(b)**	(N) Rxx
	(S) ARVx		(S) AVxx
(c)	(N) 9xx	**(d)**	(N) R9x
	(S) ARVx		(S) AVxx

MAX - N4 : (1) Tirer le Roi. (2) Attaquer vers le Valet.
(a/b) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 51,21% - 2 levées = 31,02% R = 2,87
(c/d) 4 levées = 19,38% - 3 levées = 58,88% - 2 levées = 21,74% R = 2,98

N.B. (a/b) La présence du 8 en Sud augmente le rendement :
xxx / ARV8 ou Rxx / AV8x
MAX : 4 levées = 20,59% et R = 2,93

SO3 (a/b) + 8,07 et (d) + 7,21 : (1/2) Tirer l'As puis le Roi et (3) Attaquer vers le Valet.
(a/b) 3 levées = 77,05% - 2 levées = 22,95% R = 2,77
(d) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 82,24% - 2 levées = 14,53% R = 2,89

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(c) SO3 (+ 6,46) : Modifier le maniement et les pourcentages :
(1) Tirer l'As (2) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Sinon mettre le Roi et (3) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 74,38% - 2 levées = 15,28% R = 2,95

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(d) VAR : (1) Tirer le Roi. Si le 10 ou la Dame tombe en Ouest (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Si Est fournit petit mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 74,38% - 2 levées = 15,28% R = 2,95

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Manche ou Chelem = SO3

N°45 Ajouter :

(e) (N) 9xx
(S) ARV7

(f) (N) R9x
(S) AV7x

(g) (N) 97x
(S) ARV6

(h) (N) R97
(S) AV76

(i) (N) 976
(S) ARV5

MAX - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit le 10 ou la Dame (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 23,42% - 3 levées = 54,84% - 2 levées = 21,74% R = 3,02

SO3 (+ 6,46) : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Sinon mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 11,14% - 3 levées = 73,58% - 2 levées = 15,28% R = 2,96

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°46

(a) (N) xxx
(S) ARV9

(b) (N) Rxx
(S) AV9x

MAX - N4 : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 29,01% - 3 levées = 49,25% - 2 levées = 21,74% R = 3,07

Le maniement **MTPP n'est pas le MAX,** mais le maniement suivant :
VAR : (1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe ou si le 10 tombe en Ouest (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9 et si le 9 perd au 10 (3) Tirer l'As.
4 levées = 26,83% - 3 levées = 51,43% - 2 levées = 21,74% R = 3,05

SO3 (+ 6,46) : Modifier le maniement et les pourcentages du dictionnaire :
(1) Tirer le Roi. Si la Dame ou le 10 tombe en Ouest (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10, mais si Est fournit petit mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 12,29% - 3 levées = 72,43% - 2 levées = 15,28% R = 2,97
La meilleure défense (assez difficile) consiste pour Est à fournir le 10 au deuxième tour avec 10xxx !!
Si la défense n'est pas à la hauteur (on fait 4 levées avec Dx en Ouest) :
4 levées = 18,75% - 3 levées = 65,97% - 2 levées = 15,28% R = 3,03

SO3 - VAR (sans communication) : (1) Tirer l'As (2) Tirer le Roi (3) Attaquer vers le Valet
4 levées = 10,90% - 3 levées = 73,82% - 2 levées = 15,28% R = 2,96

N.B. (a/b) Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = VAR
Autres contrats = MAX

Ajouter aussi que pour le **46(b) avec le 8 en Sud ou en Nord :**

(c)	(N) Rxx	**(d)**	(N) R8x	**(e)**	(N) R98
	(S) AV98		(S) AV9x		(S) AV7x

MAX - N4 : Cf.N°46 (b) (1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe en Ouest (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 29,01% - 3 levées = 49,25% - 2 levées = 21,74% R = 3,07

SO3 : Le maniement et les pourcentages changent :
Avec le 8 en Nord ou en Sud (+ 7,21) : **46(c/d/e)**
(1) Tirer l'As. Si Est fournit (2) Tirer le Roi
4 levées = 10,90% - 3 levées = 74,57% - 2 levées = 14,53% R = 2,96

VAR 1 : **Avec le 8 en Sud, 46(c) :**
(1) Attaquer vers le 9. Si Est fournit le 10, mettre le Valet. Si Est fournit la Dame, prendre et (2) Tirer le Roi puis (3) Attaquer vers le 9. Si le 9 perd au 10 (2) Laisser courir le Valet …
Avec le 8 en Nord, 46(d/e) :
(1) Laisser courir le 8. Suite identique : si le 8 perd au 10 (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 24,00% - 3 levées = 52,42% - 2 levées = 23,58% R = 3,00

VAR 2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert ou si Ouest fournit le 10 mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 9 (c/d) ou Laisser courir le 9 (e). Sinon laisser courir le Valet et s'il perd (2) Laisser courir le 9 (c) ou Attaquer vers le 8 (d/e).
(c/e) 4 levées = 20,75% - 3 levées = 60,84% - 2 levées = 18,41% R = 3,02
(d) 4 levées = 11,87% - 3 levées = 69,72% - 2 levées = 18,41% R = 2,93

Il n'y a pas de MTPP (aucun maniement n'est meilleur que tous les autres) :
En TPP, **si on veut faire mieux que le champ** qui utilisera sans doute le **maniement MAX, un maniement meilleur est VAR 1** (bien que VAR 1 soit inférieur à VAR 2 qui est lui-même inférieur à MAX !!).

(c/e) Ajouter VAR 3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert ou si Ouest fournit le 10 mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 9 (c) ou Laisser courir le 9 (e). Sinon laisser courir le Valet et s'il perd (2/3) Tirer le Roi puis l'As (sauf si Ouest ne fournit pas sur le Roi).
4 levées = 20,75% - 3 levées = 61,89% - 2 levées = 17,36% R = 3,03

N.B. Pour (c/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = VAR 3
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = Pas de MIMP (MAX < VAR 1)
Autres contrats = MAX

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = Pas de MIMP (MAX < VAR 1)
Autres contrats = MAX

Page 93 **N°46** **Ajouter** aussi **:**

(f)	(N) 98x	**(g)**	(N) 987	**(h)**	(N) R98
	(S) ARV7		(S) ARV6		(S) AV6x

(f/g) Cf.(a) Mêmes maniements et mêmes pourcentages
Le maniement **MTPP n'est pas le MAX**, mais le suivant :
VAR : (1) Tirer le Roi. Si la Dame ou le 10 tombe en Ouest (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 26,83% - 3 levées = 51,43% - 2 levées = 21,74% R = 3,05

N.B. Pour (f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = VAR
Autres contrats = MAX

(h) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi. Si le 10 ou la Dame tombe en Ouest (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 23,42% - 3 levées = 54,84% - 2 levées = 21,74% R = 3,02

SO3 (+ 7,21) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit (2) Tirer le Roi
4 levées = 4,84% - 3 levées = 80,63% - 2 levées = 14,53% R = 2,90

VAR 1 : (1) Laisser courir le 9 et s'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 est couvert de la Dame (2) Jouer le Roi et si Ouest fournit le 7 (3) Laisser courir le 8.
4 levées = 14,78% - 3 levées = 61,64% - 2 levées = 23,58% R = 2,912

VAR 2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 9. Si le Valet perd (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 13,48% - 3 levées = 63,73% - 2 levées = 22,79% R = 2,907

VAR 3 : (1) Tirer le Roi. Si le 10 ou la Dame tombe en Ouest (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Si Est fournit petit mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 11,14% - 3 levées = 73,58% - 2 levées = 15,28% R = 2,96

Il n'y a pas de MTPP (par paires aucun maniement n'est meilleur que tous les autres).
En TPP, **si on veut faire mieux que le champ qui utilisera sans doute le maniement MAX, un maniement meilleur est VAR 1** (bien que VAR1 soit inférieur à VAR 2 qui est lui-même inférieur à MAX !!).

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR 3
Manche ou Chelem = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = Pas de MIMP (MAX < VAR 1)
Autres contrats = MAX

Page 94 **N°47**

(a)	(N) Vxx	**(b)**	(N) V9x
	(S) ARxx		(S) ARxx

(a) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 68,98% - 2 levées = 31,02% R = 2,69

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Est (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 9 (Est = CPF) ou vers le Valet (Ouest = CPF).
4 levées = 1,21% - 3 levées = 77,05% - 2 levées = 21,74% R = 2,79

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 94 **N°48** **(a)** (N) Vxx **(b)** (N) Vxx

(S) AR9x (S) AR98

(a) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Ouest (2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et s'il perd (3) Tirer le Roi.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88

VAR (Est = CPL + 2) : (3) Attaquer vers le 9.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 78,44% - 2 levées = 17,12% R = 2,87

N4 : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 69,07% - 2 levées = 22,21% R = 2,87

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert ou s'il reste maître (2) Attaquer vers le 9. Si (1) le Valet perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 25,21% - 3 levées = 53,05% - 2 levées = 21,74% R = 3,035

SO3 (+ 5,59) : (1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe (2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer du 8 et le laisser courir et s'il perd au 10 (3) Tirer l'As **(modifier le dictionnaire),**
ou bien (2) Attaquer vers le Valet et (3) Tirer l'As :
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88

Ce maniement suppose que le flanc réalise la meilleure défense : Ouest ne met pas la Dame au deuxième tour avec Dxx (difficile) et Est met la Dame au premier tour s'il détient D10 secs.
Si on estime cette meilleure défense impossible, le rendement augmente, puisque l'on réalise 3 levées avec D10xx en Est (+ 9,69%) et 4 levées avec Dame sèche en Est (+ 1,21%) :
4 levées = 5,65% - 3 levées = 87,89% - 2 levées = 6,46% R = 2,99
(mais R = 2,87 si on est trompé)

VAR : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi (sauf si Ouest ne fournit pas sur l'As). Si (1) Est intercale la Dame (2) Jouer le Valet et (3) Attaquer vers le 9. Si (1) Est intercale le 10 (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 24,00% - 3 levées = 55,01% - 2 levées = 20,99% R = 3,030

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T, 1K, 1SA, 2C, 2P, 3T, 3K = VAR
Non Vulnérable **Autres contrats = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°48 Ajouter (c) :

(c) 7 (N) V8x
D10
765 (S) AR9x

MAX - N4 : (1) Tirer le Roi. Si le 10 tombe en Est (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer du Valet. S'il perd en Ouest (3) Tirer l'As.
4 levées = 10,50% - 3 levées = 68,51% - 2 levées = 20,99% R = 2,90

SO3 (+ 4,84) : (1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe (2) Jouer le Valet.
Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer **soit** vers le 8, **soit** vers le Valet et (3) Tirer l'As.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,883
avec les mêmes remarques que pour (b) si on estime la meilleure défense impossible.

VAR : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi (sauf si Ouest ne fournit pas sur l'As). Si (1) Est couvre de la Dame (2) Jouer le Valet et (3) Attaquer vers le 9. Si (1) Est couvre du 10 (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 70,29% - 2 levées = 20,99% R = 2,877

Il n'y a pas de MTPP (par paires aucun maniement n'est meilleur que tous les autres).
MAX < VAR < SO3 < MAX
Si on veut faire mieux que le champ qui utilisera sans doute le maniement MAX,
VAR est le meilleur maniement.

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = Pas de MIMP (MAX < VAR)
Autres contrats = MAX

N°48 Ajouter (d/e/f/g/h) :

(d)	V87	**(e)**	V8x		
	AR9x		AR97		
(f)	V8x	**(g)**	V8x	**(h)**	V86
	AR96		AR95		AR9x

Avec en plus le 7 en Nord ou en Sud, **(d/e)**, le maniement **MAX change** :
(1) Attaquer du Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. S'il est couvert ou s'il reste maître
(2) Laisser courir le 8.
(d/e) 4 levées = 25,21% - 3 levées = 53,05% - 2 levées = 21,74% R = 3,03
(Cf N° 48(b) MAX)

Il en est de même avec **en Sud le 6 ou le 5, (f/g)** :
Cf N° 52 page 96 **(à supprimer)**
(f) 4 levées = 18,75% - 3 levées = 59,51% - 2 levées = 21,74% R = 2,97
(g) 4 levées = 15,26% - 3 levées = 63,00% - 2 levées = 21,74% R = 2,94
Lorsque le Valet puis le 8 sont couverts (3) Jouer le 9 (f) ou attaquer vers le 5 (g) s'il existe une fourchette (donc si Ouest a fourni le 6 ou le 7 au second tour).

Il en est de même avec **en Nord le 6, (h)** :
(h) 4 levées = 14,37% - 3 levées = 63,89% - 2 levées = 21,74% R = 2,93
On fait 4 levées avec en Ouest le 7 sec ou second.

Pour SO3 (d/e/f/g/h) Cf. N°48(a/b) avec les mêmes pourcentages :
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88

N.B. MTPP : - Pour (d/e/f) le MAX est MTPP
- **Pour (g) et (h) il n'y a pas de MTPP :**
On remarque que **le MAX, (1) Attaquer du Valet, est, en TPP, inférieur au maniement SO3**, (1) Tirer le Roi…,Cf.N°48(c)

(d/e) VAR : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi (sauf si Ouest ne fournit pas sur l'As). Si (1) Est intercale la Dame (2) Jouer le Valet et (3) Attaquer vers le 9
Si (1) Est intercale le 10 (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 24,00% - 3 levées = 55,01% - 2 levées = 20,99% R = 3,030

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T, 1K, 1SA, 2C, 2P, 3T, 3K = VAR
Non Vulnérable **Autres contrats = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. Pour (g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = Pas de MIMP (MAX < SO3)
Autres contrats = MAX

N°48 Ajouter

(i) 7 (N) Vxx
D10 ▬
8 (S) AR97

(j) 7 (N) V7x
D10 ▬
8 (S) AR96

(k) 7 (N) V76
D10 ▬
8 (S) AR95

(l) 7 (N) V7x
D10 ▬
865 (S) AR9x

(m) 7 (N) V76
D10 ▬
85 (S) AR9x

(n) 7 (N) V7x
D10 ▬
86 (S) AR95

(o) 7 (N) V75
D10 ▬
8 (S) AR94

(i/j/k) MAX : (1) Attaquer vers le 9. Si Est fournit le 10 prendre et (2) Attaquer à nouveau vers le 9. Si (1) le 9 perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 14,78% - 3 levées = 63,02% - 2 levées = 22,20% R = 2,93

N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert ou s'il reste maître (2) Attaquer vers le 9. Si (1) le Valet perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 15,12% - 3 levées = 52,24% - 2 levées = 32,64% R = 2,82

SO3 (+ 6,05) : (1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe (2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et s'il perd (3) Tirer l'As.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88
ou
(1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe (2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Si Est fournit le 8 (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et s'il perd (3) Tirer l'As.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88
Ces 2 maniements SO3 sont MTPP

N.B. Pour (i/j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = SO3
Autres contrats = MAX

N°48(l) Mêmes maniements et pourcentages que pour le N°48(a),
mais il y a un **autre maniement MAX - N3 et les 2 MAX sont MTPP :**
Lorsque (1) Est founit le 8 (2) Attaquer vers le 7.
MAX : 4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88
N4 : 4 levées = 8,72% - 3 levées = 69,07% - 2 levées = 22,21% R = 2,87

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(m) MAX - N3 : (1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe (2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et s'il perd (3) Tirer l'As.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88
ou
(1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe (2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Si Est fournit le 8 (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et s'il perd (3) Tirer l'As.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88

Page 94 **N4** : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert ou s'il reste maître (2) Attaquer vers le 9.
Si (1) le Valet perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 9,53% - 3 levées = 57,83% - 2 levées = 32,64% R = 2,77

VAR : (1) Attaquer vers le 9. Si Est fournit le 10 prendre et (2) Attaquer à nouveau vers le 9. Si (1) le 9 perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 69,08% - 2 levées = 22,20% R = 2,87

(n/o) MAX - N3 : (1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe (2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et s'il perd (3) Tirer l'As.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,883

ou

(1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe (2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Si Est fournit le 8 (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et s'il perd (3) Tirer l'As.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,883

N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert ou s'il reste maître (2) Attaquer vers le 9.
Si (1) le Valet perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 11,14% - 3 levées = 56,22% - 2 levées = 32,64% R = 2,79

VAR : (1) Attaquer vers le 9. Si Est fournit le 10 prendre et (2) Attaquer à nouveau vers le 9. Si (1) le 9 perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 67,46% - 2 levées = 22,20% R = 2,881

N.B. Pour les N°48(m/n/o) les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. Pour (m/n/o) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : VAR
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Page 95 **N°49** **(a)** V98

ARxx

Le maniement indiqué MAX-N4 dans le Dictionnaire doit être éliminé :
(1) Attaquer du 9. Si Est fournit la Dame au premier tour (2) Attaquer vers le 8.
L'auteur avait oublié la meilleure défense (Est fournit la Dame avec D10 secs, mais aussi avec D10x !!) et donc 4 levées = 1,21% seulement (D sèche en Est) !

Le vrai maniement MAX - N4 est le suivant :
(1) Attaquer du Valet. Si Est couvre (2) Attaquer du 9 (impasse au 10). Si le Valet perd en Ouest (2/3) Tirer l'As et le Roi :
4 levées = 8,32% - 3 levées = 68,73% - 2 levées = 22,95% **R = 2,8537**

On peut par contre ajouter les maniements suivants (avec départ du 9) :

VAR 1 : (1) Attaquer du 9. Si le 9 perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si Est fournit le 10 ou la **Dame au premier tour (2) Jouer le Valet**.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 70,69% - 2 levées = 22,20% **R = 2,849**

VAR 2 : (1) Attaquer du 9. Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer du Valet. Si Est fournit **la Dame au premier tour (2) Jouer le Valet.**
4 levées = 7,11% - 3 levées = 69,64% - 2 levées = 23,25% **R = 2,839**

Le MTPP n'est pas le MAX, mais le maniement **VAR 1.**

VAR 3 - N4 : (1) Laisser courir le Valet et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 8,32% - 3 levées = 67,68% - 2 levées = 24,00% **R = 2,843**

SO3 (+1,21) : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Est (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPF), **soit** vers le 9 (Est = CPF).
4 levées = 1,21% - 3 levées = 77,05% - 2 levées = 21,74% R = 2,79

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou Manche = VAR 1
Non Vulnérable Chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat jusqu'à 5K = VAR 1
Vulnérable 5C et + = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = VAR 1
Autres contrats = MAX

N.B. La présence du 5 (V98 / AR5x) augmente le rendement :
MAX - N4 : 4 levées = 9,93% **R = 2,870**

N°49 Ajouter :

(b) (N) V98
(S) AR6x

MAX - N4 : (1) Attaquer du Valet. Si Est couvre (2) Attaquer du 9 (impasse au 10). Si le Valet perd en Ouest (2/3) Tirer l'As et le Roi :
4 levées = 14,37% - 3 levées = 62,68% - 2 levées = 22,95% **R = 2,914**

VAR : (1) Attaquer du 9. Si le 9 perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si Est fournit le 10 ou la **Dame au premier tour (2) Jouer le Valet**.
4 levées = 13,16% - 3 levées = 64,63% - 2 levées = 22,21% **R = 2,910**

SO3 (+1,21) : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Est (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPF), **soit** vers le 9 (Est = CPF).
4 levées = 1,21% - 3 levées = 78,26% - 2 levées = 20,53% R = 2,81

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle jusqu'à 3P (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 2SA, 4T, 4K = SO3
Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle jusqu'à 2K (sauf 1SA) = SO3
Vulnérable 1SA, 2C à 3P (sauf 2SA) = VAR
2SA, 3SA et + (y compris 4T et 4K) = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = VAR
Autres contrats = MAX

N°50 **(a)** (N) AR9
(S) Vxxx

(b) (N) ARx
(S) V98x

(a) Le vrai **MAX - N3** consiste à (1) Tirer l'As et (2) Tirer le Roi même si (1) la Dame tombe en Est au premier tour, la meilleure défense (difficile ?) consistant pour Est à jeter la Dame au premier tour lorsqu'il détient D10 secs. (3) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 82,24% - 2 levées = 14,53% R = 2,89

VAR : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Est (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer le Roi…
4 levées = 2,83% - 3 levées = 82,64% - 2 levées = 14,53% R = 2,88
(Si on juge que la meilleure défense est impossibe alors 4 levées = 4,44% et R = 2,90)

N4 : (1) Attaquer vers le 9. Renouveler si Ouest intercale le 10.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 69,07% - 2 levées = 22,21% R = 2,87

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Page 95 **(b)** Le vrai **MAX - N4 - N3** consiste à (1) Tirer l'As et (2) Tirer le Roi même si (1) la Dame tombe en Est au premier tour, la meilleure défense (difficile ?) consistant pour Est à jeter la Dame au premier tour lorsqu'il détient D10 secs. (3) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 10,90% - 3 levées = 74,57% - 2 levées = 14,53% **R = 2,964**

VAR 1 : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Est (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Tirer le Roi
4 levées = 10,50% - 3 levées = 74,97% - 2 levées = 14,53% **R = 2,960**
(Si on juge que la meilleure défense est impossibe alors 4 levées = 12,11% et R = 2,98)

VAR 2 (Double impasse contre D10) : (1) Attaquer du 9. S'il est couvert de la Dame (2) Tirer l'autre honneur, S'il est couvert du 10 (2) Attaquer du Valet.
4 levées = 8,32% - 3 levées = 69,47% - 2 levées = 22,21% R = 2,86
Avec le **7** en plus : 4 levées = 9,93%

N°50 Ajouter :

(c) (N) AR9 — (S) V8xx

(d) (N) ARx — (S) Vxxx

(c) MAX - N4 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi. Cf.(b)
4 levées = 10,90% - 3 levées = 74,57% - 2 levées = 14,53% R = 2,96

(d) MAX - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
3 levées = 77,05% - 2 levées = 22,95% R = 2,77

Page 96 **N°51** **(a)** (N) RVx — (S) A9xx **(b)** (N) RVx — (S) A8xx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet, puis tirer (2) le Roi et (3) l'As, même si la Dame tombe en Ouest au deuxième tour. C'est une situation où l'on fournit automatiquement la Dame avec D10x.
4 levées = 20,59% - 3 levées = 62,05% - 2 levées = 17,36% R = 3,03

VAR (Est = CPL + 2) : (3) Faire l'impasse contre le 10 si elle est possible.
4 levées = 19,94% - 3 levées = 61,73% - 2 levées = 18,33% R = 3,02

SO3 (+ 1,21) : (1) Tirer le Roi. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et (3) Tirer l'As (ou faire l'impasse contre le 10 si Est = CPL + 2).
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou manche = MAX - N4
Chelem = SO3

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer le Roi et (3) Faire l'impasse contre le 10 ou le 9 si elle est possible.
4 levées = 19,22% - 3 levées = 56,94% - 2 levées = 23,84% R = 2,95

SO3 (+ 1,21) : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet et (3) Faire l'impasse contre le 10 ou le 9 si elle est possible.
3 levées = 77,37% - 2 levées = 22,63% R = 2,77

N.B. (a/b) Le gain de sécurité est faible : Dame sèche en Est.

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou manche = MAX - N4
Vulnérable **Chelem = SO3**

Page 96 **N°51 Ajouter (c/d/e/f/g/h/i/j/k/l/m/n) :**

(c)	7	(N) RVx	**(d)**	7	(N) RVx
	D10	▬		D10	▬
	76	(S) A98x		x	(S) A987
(e)	7	(N) RV7	**(f)**	7	(N) RV8
	D10	▬		D10	▬
	x	(S) A98x		7	(S) A9xx
(g)	7	(N) RVx	**(h)**	7	(N) RV7
	D10	▬		D10	▬
	8	(S) A97x		8	(S) A9xx
(i)	7	(N) RVx	**(j)**	7	(N) ARV
	D10	▬		D10	▬
	98	(S) Axxx		9	(S) xxxx
(k)	7	(N) RV9	**(l)**	7	(N) RV8
	D10	▬		D10	▬
	87	(S) Axxx		97	(S) Axxx
(m)	7	(N) RVx	**(n)**	7	(N) RV8
	D10	▬		D10	▬
	98	(S) A7xx		9	(S) A7xx

(c) MAX - N4 : même maniement que (a) : (1) Attaquer vers le Valet, avec un rendement supérieur :
4 levées = 21,80% - 3 levées = 60,84% - 2 levées = 17,36% R = 3,04

SO3 (+ 1,21) : (1) Tirer le Roi. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet **ou laisser courir le 9** et (3) Tirer l'As .
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou manche = MAX - N4
Vulnérable **Chelem = SO3**

(d/e) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Tirer le Roi et (3) Tirer l'As (sauf si Ouest ne fournit pas au second tour).
Si (1) Ouest fournit le 10 ou la Dame (2) Laisser courir le 8 (d) ou Attaquer vers le 7 (e).
4 levées = 25,21% - 3 levées = 57,43% - 2 levées = 17,36% R = 3,08

VAR 1 - N4 (-) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Tirer le Roi et (3) Laisser courir le Valet…
4 levées = 25,21% - 3 levées = 56,46% - 2 levées = 18,33% R = 3,07

SO3 (+ 1,21) : Cf.(c) R = 2,88

VAR 2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer le Roi et (3) Attaquer vers le 9. S'il tient (2) Tirer le Roi puis (3) Attaquer vers le 9.
4 levées = 21,16% - 3 levées = 60,51% - 2 levées = 18,33% R = 3,03

VAR 3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 9. Si le Valet perd (2) Tirer le Roi puis (3) Attaquer vers le 9 :
4 levées = 18,33% - 3 levées = 60,03% - 2 levées = 21,64% R = 2,97

Il n'y a pas de MTPP (par paires, aucun maniement n'est meilleur que tous les autres).
Si on veut faire mieux que le champ qui utilisera sans doute le maniement MAX,
(1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2/3) Tirer le Roi et l'As,
le maniement le meilleur est VAR 3 :
MAX < VAR3 < VAR2 < MAX

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4 (jamais SO3)
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = Pas de MIMP (MAX < VAR 3)
Autres contrats = MAX

N°51(f)

Noter que **si le 8 (ou le 9) est en Nord**, la présence du 7 ne change rien :
diagramme (f)

Le MAX est : (1) Attaquer vers le 8 (au lieu de laisser courir le 9)
Il n' y a pas de MTPP. Dans les maniements remplacer "Laisser courir le 9" par "Attaquer vers le 8." Les pourcentages sont les mêmes : **Cf.(d/e)**

N.B. Pour (f) comme (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4 (jamais SO3)
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = Pas de MIMP (MAX < VAR 3)
Autres contrats = MAX

N°51(g)

MAX - N4 : même maniement et mêmes pourcentages que (a) : (1) Attaquer vers le Valet..
4 levées = 20,59% - 3 levées = 62,05% - 2 levées = 17,36% R = 3,03

SO3 : Cf.(a), mais il y a un autre maniement avec exactement les mêmes pourcentages : (1) Tirer le Roi. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. **Si Est fournit le 8 (2) Laisser courir le 9 et (3) Tirer l'As.** Sinon (2) Attaquer vers le Valet et (3) Tirer l'As.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88

N°51(h)

MAX - N4 : même maniement et mêmes pourcentages que (a) : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 20,59% - 3 levées = 62,05% - 2 levées = 17,36% R = 3,03

SO3 (+ 1,21) : (1) Tirer le Roi. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Si Est fournit le 8 (2) Attaquer vers le Valet **ou vers le 7** et (3) Tirer l'As.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88

N.B. Pour (g/h), comme pour (a), le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou manche = MAX - N4
Chelem = SO3

N°51(i/j)

MAX - N4 - N3 : Cf.N°45(a/b) (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 51,21% - 2 levées = 31,03% R = 2,87

N.B. : **Pour (j) la présence du 10, du 9 ou du 8** améliore le rendement sans modifier le maniement.

N°51(k)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2/3) Tirer le Roi puis l'As. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 24,00% - 3 levées = 53,05% - 2 levées = 22,95% R = 3,01

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 10 mettre le Valet et sinon mettre le Roi puis (2) Attaquer vers le Valet ou vers le 9.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 76,65% - 2 levées = 21,74% R = 2,80

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4 (jamais SO3)

N.B. La présence du 7 en Sud (RV9 / A7xx) améliore le rendement :
MAX : R = 3,02 - SO3 : R = 2,81

N°51(l)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet et (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 51,62% - 2 levées = 30,62% R = 2,87

SO3 (+ 2,83) : (1) Tirer le Roi. Si Est fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 72,21% - 2 levées = 27,79% R = 2,72

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou Chelem = SO3

N°51(m)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si le Valet tient (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si le Valet perd (2) Tirer le Roi et si Ouest fournit (1/2) le 8, le 9 ou le 10 (3) Attaquer vers le 7.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 53,07% - 2 levées = 29,17% R = 2,89

SO3 (+ 1,21) : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet. Si le Valet perd, Ouest ayant founi (1/2) le 8, le 9 ou le 10 (3) Attaquer vers le 7.
3 levées = 72,04% - 2 levées = 27,96% R = 2,72

N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou manche = MAX - N4
Vulnérable **Chelem = SO3**

N°51(n)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si le Valet tient (2) Tirer le Roi et si Ouest fournit la Dame après avoir fourni le 9 ou le 10 (3) Laisser courir le 8. Sinon (3) Tirer l'As. Si le Valet perd (2) Tirer le Roi et si Ouest a fourni (1) ou (2) le 9 ou le 10 (3) (3) Attaquer vers le 7. Sinon (3) Tirer l'As.
4 levées = 19,22% - 3 levées = 56,94% - 2 levées = 23,84% R = 2,95

SO3 (+ 2,83) : (1) Tirer le Roi. Si Est fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet. Si le Valet perd, Ouest ayant fourni le 9 ou le 10 (3) Laisser courir le 8.
3 levées = 78,99% - 2 levées = 21,01% R = 2,79

N.B. Pour (n) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou Chelem = SO3

N°51 Ajouter :

(o)	7	(N) RVx	**(p)**	7	(N) RV6
	D10	▬		D10	▬
	7	(S) A986		7	(S) A98x

(o/p) MAX - N4 : même maniement que (a) : (1) Attaquer vers le Valet, avec un rendement supérieur : **Cf.(c)**
4 levées = 21,80% - 3 levées = 60,84% - 2 levées = 17,36% R = 3,04

SO3 (+ 1,21) : (1) Tirer le Roi. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet **ou laisser courir le 9** et (3) Tirer l'As .
4 levées = 4,44% - 3 levées = 79,41% - 2 levées = 16,15% R = 2,88

VAR : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Jouer le Roi et (3) Laisser courir le Valet. Si (1) Ouest couvre du 10 et si le Valet tient, Est fournissant petit (2) Laisser courir le 8, mais si (1) le Valet tient, Est fournissant le 7 (2) Laisser courir le 8 (o) ou Attaquer vers le 6 (p) :
4 levées = 13,16% - 3 levées = 68,51% - 2 levées = 18,33% R = 2,95

Page 96 **Il n'y a pas de MTPP** (par paires, aucun maniement n'est meilleur que tous les autres) :
Si on veut faire mieux que le champ qui utilisera sans doute le maniement MAX,
(1) Attaquer vers le Valet…
le maniement le meilleur est VAR.

N.B. Pour (o/p) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou manche = MAX - N4
Vulnérable **Chelem = SO3**
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = Pas de MIMP (MAX < VAR)
Autres contrats = MAX

N°52 **(a)** (N) V8x / (S) AR96 **(b)** (N) V8x / (S) AR95

MAX - N4 (et Est = CPL) : (1) Faire l'impasse contre la Dame en attaquant du Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8. Si le 8 est couvert (3) Jouer le 9 (a) ou Attaquer vers le 5 lorsqu'il existe une fourchette (b).
(a) 4 levées = 18,75% - 3 levées = 59,51% - 2 levées = 21,74% R = 2,97
(b) 4 levées = 15,26% - 3 levées = 63,00% - 2 levées = 21,74% R = 2,94

(a/b) SO3 : Cf N°48 (b/c) page 94

N.B. On retrouve ces 2 combinaisons page 94 : N°48(f) et N°48(g).

Page 97 **N°53** **(a)** (N) Vxxx / (S) ARxx **(b)** (N) Vxx / (S) ARxxx

MAX - (a) N4 - N3 et (b) N5 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
(a) 4 levées = 27,13% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 13,26% R = 3,14
(b) 5 levées = 27,13% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 24,56%
2 levées = 1,96% R = 3,99

N.B. (a) Avec le 9 en Nord (V9xx / ARxx), le rendement augmente :
4 levées = 29,96% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 10,43% R = 3,20

(b) SO4 (+ 11,30) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Ajouter :
Avec le 9 et le 8 en Nord :

(c) 8 / D10 / x — (N) V98x / (S) ARxx

MAX - N4 : (1/2) Tirer l'As et le Roi sauf si (1) la Dame tombe en Ouest.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 58,74% - 2 levées = 8,48% R = 3,24

SO3 (+ 8,48) : (1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe en Ouest (2) Jouer le Valet.
Si la Dame tombe en Est (2) Tirer l'As. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As.
Sinon (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 77,39% R = 3,23

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

 N°53 Ajouter :

(d) (N) Vxxx
(S) AR8x

(e) (N) V87x
(S) ARxx

(f) (N) Vxx
(S) AR8xx

(g) (N) Vxx
(S) AR76x

(d/e) MAX - N4 : (1/2) Tirer l'As et le Roi Cf.(a)
4 levées = 27,13% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 13,26% R = 3,14

SO3 (+ 5,65) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer (d) vers le 8 ou (e) du 8. Sinon (2) Tirer le Roi. (Ouest peut fournir le 9 ou le 10 avec 109x ou D109x)
4 levées = 20,35% - 3 levées = 72,04% - 2 levées = 7,61% R = 3,13

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. Les N° 53(d/e) figurent aussi dans le dictionnaire page 101 en 58(a/b).

(f) MAX - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi Cf.(b)
5 levées = 27,13% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 24,56%
2 levées = 1,96% R = 3,99

SO4 (+ 4,56) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 90,43% - 3 levées = 7,61% - 2 levées = 1,96% R = 3,88

SO3 - 1 (+ 1,96): (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 87,61% - 3 levées = 12,39% R = 3,88

SO3 - 2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est fournit le 9 ou le 10 prendre et (2) Attaquer à nouveau vers le 8.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 72,35% - 3 levées = 20,87% R = 3,86

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou Chelem = SO3 - 1

(g) MAX - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi Cf.(b)
5 levées = 27,13% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 24,56%
2 levées = 1,96% R = 3,99

SO4 (+ 11,30) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

SO3 - 1 (+ 1,96): (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 81,96% - 3 levées = 18,04% R = 3,82

SO3 - 2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 8, le 9, le 10 ou la Dame prendre de l'As et (2) Jouer le Roi. Sinon (1) mettre le 7 et s'il perd (2) Jouer l'As.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 59,91% - 3 levées = 26,52% R = 3,87

SO3 - 3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 8, le 9 ou le 10 prendre et (2) Attaquer vers le Valet. Si Est fournit la Dame (2) Jouer le Valet. Sinon (1) Mettre le 7 et s'il perd (2) Jouer l'As.
4 levées = 81,96% - 3 levées = 18,04% R = 3,82

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou Chelem = SO3 - 2

Page 97 **N°54** **(a)** (N) Vxxx **(b)** (N) Vxx

(S) AR9x (S) AR9xx

MAX - (a) N4 et (b) N5 : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Ouest (2) Jouer le Valet. Sinon (2) Tirer le Roi.

(a) 4 levées = 29,96% - 3 levées = 61,56% - 2 levées = 8,48% **R = 3,215**
(b) 5 levées = 29,96% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 20,87% R = 4,09

N.B. (a) La présence du 8 dans l'une ou l'autre main **(Vxxx / AR98 ou V8xx / AR9x)** permet de faire 4 levées si la Dame est sèche en Est (+2,83%) et augmente donc le rendement : R = 3,243

(a) SO3 (+ 8,48) : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Ouest (2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 9 (+) ou attaquer vers le Valet (-).

4 levées = 19,78% - 3 levées = 80,22% **R = 3,198**

(b) SO4 (+ 16,96) : (1) Tirer l'As. Si la Dame tombe en Ouest (2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.

5 levées = 9,61% - 4 levées = 96,48% - 3 levées = 3,91% R = 4,057

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°55 (a/b/c/d/e/f/g) :

Dans ces 7 diagrammes la répartition est 5-3 et la chute de la Dame en Est au premier tour crée une fourchette secondaire contre le 10 quatrième en Ouest, mais elle ne peut être exploitée que par une impasse sans coup de sonde. Toutefois, est a une possibilité de jeu trompeur, qui consiste à jeter la Dame au premier tour lorsqu'il détient D10 secs. L'alternative du déclarant est alors de faire l'impasse contre un 10 supposé quatrième en Ouest s'il est croyant ou de tirer en tête s'il est méfiant. (Cf. N°38 et N°44)

La probabilité d'un jeu trompeur dépend toutefois de trois critères : certes, la qualité de l'adversaire, mais aussi la composition du jeu visible et le sens dans lequel le déclarant effectue sa première attaque. Son objectif sera de rendre dangereux le jeu trompeur de façon à interpréter correctement la chute de la Dame. D'une manière générale, lorsque l'on doit tirer une carte maîtresse, il est meilleur d'attaquer de la main opposée et de mettre le Roi et non l'As s'ils sont dans la main cachée. ***Les pourcentages seront donnés en considérant que le jeu trompeur est possible (pourcentages théoriques) ainsi que (variantes) en considérant qu'il n'est pas possible****. Si on croit le jeu trompeur possible, ou si l'on ne dispose pas des communications nécessaires, il faut tirer en tête (- 2,83% si l'on n'est pas trompé). Si on l'estime impossible il faut faire l'impasse contre le 10 (-3,39% lorsque l'on se trompe).*

Page 98 **N°55** **(a)** (N) AR9 **(b)** (N) ARx

(S) Vxxxx (S) V98xx

MAX - N5 (on estime le jeu trompeur possible) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi et (2) Tirer l'As même si la Dame tombe en Est.

(a) 5 levées = 27,13% - 4 levées = 60,48% - 3 levées = 12,39% R = 4,15
(b) 5 levées = 29,96% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 12,39% R = 4,18

N.B. (a) Avec en plus le 8 en Sud on retrouve les pourcentages de (b) :
5 levées = 29,96% et R = 4,18

Page 98

VAR (on estime le jeu trompeur impossible) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi et (2) Faire l'impasse contre le 10 si (1) la Dame tombe en Est en attaquant (a) vers le 9 ou (b) du 9.

(a) 5 levées = 26,57% - 4 levées = 61,04% - 3 levées = 12,39% R = 4,14
(b) 5 levées = 29,39% - 4 levées = 58,22% - 3 levées = 12,39% R = 4,17

mais si l'on n'est pas trompé :

(a) 5 levées = 29,96% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 12,39% R = 4,176
(b) 5 levées = 32,78% - 4 levées = 54,83% - 3 levées = 12,39% R = 4,204

C'est une position où il est relativement facile pour Est de mettre la Dame avec D10 secs, sauf lorsque Nord est la main cachée.

SO4 (on estime le jeu trompeur possible) (+ 8,48) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. Si le 10 ou la Dame tombe (même en Est) (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer (a) vers le 9 ou (b) du 9.

(a) 5 levées = 16,96% - 4 levées = 79,13% - 3 levées = 3,91% R = 4,13
(b) 5 levées = 19,78% - 4 levées = 76,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,16

VAR SO4 (on estime le jeu trompeur impossible) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. Si le 10 tombe ou si Ouest fournit la Dame (2) Tirer l'As. Sinon (2) Faire l'impasse contre le 10 en attaquant (a) vers le 9 ou (b) du 9.

(a) 5 levées = 16,39% - 4 levées = 79,70% - 3 levées = 3,91% R = 4,12
(b) 5 levées = 19,22% - 4 levées = 76,87% - 3 levées = 3,91% R = 4,15

mais si l'on n'est pas trompé :

(a) 5 levées = 19,78% - 4 levées = 76,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,16
(b) 5 levées = 22,61% - 4 levées = 73,48% - 3 levées = 3,91% R = 4,19

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 99

(c)	(N) V9x	**(d)**	8	(N) V98
			D10	
	(S) ARxxx		**76**	(S) ARxxx

MAX - N5 (on estime le jeu trompeur possible) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi et (2) Tirer l'As même si la Dame tombe en Est, mais en attaquant de la main de Nord si (1) le 10 est tombé en Est.

5 levées = 27,13% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 4,015

VAR (on estime le jeu trompeur impossible) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi et (2) Faire l'impasse contre le 10 si (1) la Dame tombe en Est en attaquant vers le 9. Sinon (2) Tirer l'As, mais en attaquant de la main de Nord si (1) le 10 est tombé en Est.

5 levées = 26,57% - 4 levées = 49,73% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 4,009

mais si l'on n'est pas trompé :

5 levées = 29,96% - 4 levées = 46,34% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 4,04

SO4 (on estime le jeu trompeur possible) (+ 11,31) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. Si la Dame tombe (même en Est) (2) Tirer l'As. Si le 10 tombe (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.

5 levées = 3,39% - 4 levées = 84,22% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,89

VAR SO4 (on estime le jeu trompeur impossible) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. Si la Dame tombe en Est (2) Attaquer vers le 9. Si le 10 tombe (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.

5 levées = 2,83% - 4 levées = 84,78% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,88

mais si l'on n'est pas trompé :

5 levées = 6,22% - 4 levées = 81,39% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,92

(d) SO3 (+1,96) : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert, si Est défausse ou si le 10 apparaît en Ouest (2) Laisser courir le 9. Sinon (2/3) tirer l'As et le Roi.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 15,22% R = 4,012

(d) VAR 1 - SO3 (+ 1,96) (-) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi. S'il est couvert du 10 (2) Laisser courir le Valet. Si le 9 est couvert de la Dame (2) Jouer le Valet.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 71,21% - 3 levées = 15,22% R = 3,98

(d) VAR 2 - SO3 (- -) : (1) Attaquer vers le 9 et (2/3) Tirer l'As et le Roi sauf si le 9 est pris de la Dame en Est ou si l'un des adversaires défausse au premier tour.
4 levées = 86,73% - 3 levées = 13,27% R = 3,87

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N5 - N3

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = SO3
Non Vulnérable Manche ou Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 2K (sauf 1SA) = SO3 ou VAR 1
Vulnérable Autres partielles = SO3
Manche ou Chelem = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Contrat en mieure = SO3 ou VAR 1
Autres contrats = SO3

(e) (N) Vxx
(S) AR98x

(f) (N) V9x
(S) AR87**x**

MAX (+ si Est = CPL) : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert ou s'il reste maître (2) faire l'impasse contre le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 24,87% - 4 levées = 64,70% - 3 levées = 10,43% **R = 4,144**

N5 (on estime le jeu trompeur possible) (+ 5,09) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. Si la Dame tombe en Ouest (2) Jouer le Valet. Sinon (2) Tirer l'As même si (1) la Dame tombe en Est.
(e) 5 levées = 29,96% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 20,87% **R = 4,090**
(f) 5 levées = 29,96% - 4 levées = 51,13% - 3 levées = 18,91% R = 4,11

VAR (on estime le jeu trompeur impossible) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. Si la Dame tombe en Ouest (2) Jouer le Valet. Si la Dame tombe en Est (2) Faire l'impasse contre le 10 en attaquant (e) du 9 ou (f) vers le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
(e) 5 levées = 29,40% - 4 levées = 49,73% - 3 levées = 20,87% **R = 4,085**
(f) 5 levées = 29,40% - 4 levées = 51,69% - 3 levées = 18,91% R = 4,10
mais si l'on n'est pas trompé :
(e) 5 levées = 32,78% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 20,87% R = 4,12
(f) 5 levées = 32,78% - 4 levées = 48,31% - 3 levées = 18,91% **R = 4,139**

SO4 (on estime le jeu trompeur possible) (+ 6,52 ou + 8,48) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. Si la Dame tombe (même en Est) (2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
(e) 5 levées = 9,61% - 4 levées = 86,48% - 3 levées = 3,91% R = 4,06
(f) 5 levées = 9,61% - 4 levées = 88,43% - 3 levées = 1,96% R = 4,08

VAR SO4 (on estime le jeu trompeur impossible) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. Si la Dame tombe en Est (2) Attaquer vers le 9. Si le 10 tombe (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
(e) 5 levées = 9,05% - 4 levées = 87;04% - 3 levées = 3,91% R = 4,05
(f) 5 levées = 9,05% - 4 levées = 88,99% - 3 levées = 1,96% R = 4,07
mais si l'on n'est pas trompé :
(e) 5 levées = 12,43% - 4 levées = 83,66% - 3 levées = 3,91% R = 4,085
(f) 5 levées = 12,43% - 4 levées = 85,61% - 3 levées = 1,96% R = 4,105

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX (ni N5, ni N4)
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = N5
Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Contrat en mineure = N5
Autres contrats = MAX

N°55 Ajouter :
Avec en plus le 6 en Sud :

(g)	8	(N) V98
	D10	▬▬▬
	7	(S) AR6xx

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert, si Est défausse ou si le 10 apparaît en Ouest (2) Attaquer du 9. Sinon (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 15,22% R = 4,040

N5 : Cf. (d) :
Si on estime le jeu trompeur possible : 5 levées = 27,13% et R = 4,015
Si on estime le jeu trompeur impossible : 5 levées = 29,96% et R = 4,043…

SO4 (+ 7,61) : Cf. (d) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi...
Si on estime le jeu trompeur possible :
5 levées = 3,39% - 4 levées = 87,04% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 3,92
Si on estime le jeu trompeur impossible :
5 levées = 6,22% - 4 levées = 84,21% R = 3,95

VAR 1 : (1) Attaquer du 9. Si Est fournit petit, laisser courir le 9 et s'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si (1) Est fournit le 7, mettre le Roi et (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) le 9 est couvert du 10 (2) Laisser courir le Valet. Si le 9 est couvert de la Dame (2) Jouer le Valet.
5 levées = 13,00% - 4 levées = 74,61% - 3 levées = 12,39% R = 4,006

VAR 2 : (1) Attaquer du 9. Si Est fournit petit, laisser courir le 9 et s'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si (1) Est fournit le 7, mettre le Roi et (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 9 est couvert du 10 (2) Laisser courir le Valet. Si le 9 est couvert de la Dame (2) Jouer le Valet.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 15,22% R = 4,012

VAR 3 : (1) Attaquer du 9. Si Est fournit petit ou le 7, laisser courir le 9 et s'il perd au 10 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si (1) le 9 est couvert du 10 (2) Laisser courir le Valet. Si le 9 est couvert de la Dame (2) Jouer le Valet.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 15,22% R = 4,012

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR 1
2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Contrat en mineure = MAX ou VAR 2 ou VAR 3
Autres contrats = MAX
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = N5
Autres contrats = MAX

N°55 Ajouter :

Sans le 7 :
(ou avec le 7 en Sud)

(h)	8	(N) V9x	**(i**	8	(N) V98
	D10	▬▬▬		D10	▬▬▬
	7	(S) AR86x		6	(S) AR7xx
(j)	8	(N) V96	**(k)**	8	(N) V96
	D10	▬▬▬		D10	▬▬▬
	7	(S) AR85x		75	(S) AR84x

(h/i/j) MAX : Cf. (f) : 5 levées = 24,87% et R = 4,144

N5 : Cf. (f) :
Si on estime le jeu trompeur possible, (2) on tire l'As lorsque (1) Est fournit la Dame
5 levées = 29,96% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 20,87% R = 4,091
Si on estime le jeu trompeur impossible :
5 levées = 32,78% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 20,87%
R = 4,12 (ou 4,085 si on est trompé)

SO4 (+ 7,60) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 97,17% - 3 levées = 2,83% R = 3,97

VAR (+ 6,52) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. Si la Dame tombe (même en Est)
(2) Jouer le Valet. Si le 10 tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 9,61% - 4 levées = 86,48% - 3 levées = 3,91% R = 4,06

N.B. Pour (h/i/j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX (ni N5, ni N4)
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = N5
Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = VAR
Manche ou Chelem = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Contrat en mineure = N5
Autres contrats = MAX

(k) MAX : Cf. (f) : (1) Laisser courir le Valet…
5 levées = 22,04% - 4 levées = 65,57% - 3 levées = 12,39% R = 4,10
(R = 4,10 avec AR842 et R = 4,12 avec AR843)

N5 : Cf. (f) : (1) Attaquer vers le Roi …
Si on estime le jeu trompeur possible, (2) on tire l'As lorsque (1) Est fournit la Dame
5 levées = 29,96% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 20,87% R = 4,091
Si on estime le jeu trompeur impossible :
5 levées = 32,78% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 20,87%
R = 4,12 (ou 4,085 si on est trompé)

SO4 (+ 16,96) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 10 (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le Valet même si (1) Est a fourni la Dame.
5 levées = 9,61% - 4 levées = 86,48% - 3 levées = 3,91% R = 4,06

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5 (jamais MAX)
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Contrat en mineure = N5
Autres contrats = MAX

N°55(e/f/g/h/i/j/k)
Si on estime le jeu trompeur possible, **le MTPP n'est pas le MAX, mais le maniement N5 :**
(1) Tirer le Roi. Si la Dame ne tombe pas au premier tour (2) Tirer l'As.
Si la Dame tombe au premier tour (2) Tirer le Valet

Page 99 **N°55 Ajouter :**

Sans le 7 et le 6 : (l)

8	(N) V9x
D10	▬
76	(S) AR8xx

(l) MAX - N5 : Cf. N5 (h)

Si on estime le jeu trompeur possible, (2) on tire l'As lorsque (1) Est fournit la Dame (MAX théorique) :

5 levées = 29,96% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 20,87% R = 4,091

Si on estime le jeu trompeur impossible :

5 levées = 32,78% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 20,87%

R = 4,12 (ou 4,085 si on est trompé)

SO4 : Cf. (f)

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5

S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 100 **N°55 (m)**

(N) R9x

▬

(S) AVxxx

Noté N°55(g) dans le dictionnaire

MAX - N5 (Est = CPL) : (1) Tirer le Roi. Si Est défausse (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.

5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 12,39% R = 4,22

VAR (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est fournit la Dame (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer le Roi.

Si on est trompé par Est avec D10 secs, ce maniement n'est ni MAX ni N5 :

5 levées = 33,35% - 4 levées = 51,43% - 3 levées = 15,22% R = 4,18

Si on est trompé par Est (D avec D10 secs ou D10x) :

5 levées = 23,18% - 4 levées = 62,60% - 3 levées = 15,22% R = 4,12

mais si l'on n'est pas trompé (lorsque Est fournit la Dame au premier tour) :

5 levées = 36,74% - 4 levées = 48,04% - 3 levées = 15,22% R = 4,22

SO4 (+ 8,48) : (1) Tirer l'As. Si le 10 ou la Dame tombe (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 9. (Est doit mettre la Dame avec D10 secs)

5 levées = 16,96% - 4 levées = 79,13% - 3 levées = 3,91% R = 4,13

VAR SO4 : (1) Tirer l'As. Si le 10 tombe ou si la Dame tombe en Ouest (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 9.

5 levées = 16,40% - 4 levées = 79,69% - 3 levées = 3,91% R = 4,12

mais si l'on n'est pas trompé (lorsque Est fournit la Dame au premier tour) :

5 levées = 19,78% - 4 levées = 76,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,16

N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5

S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Ajouter : La présence du **8 en Nord ou Sud ou du 7 en Sud** ne modifie pas les maniements mais augmente le rendement :

Avec le 8 en Sud (AV8xx), MAX : 5 levées = 39,57% et R = 4,29

Avec le 8 en Nord (R98) ou le 7 en Sud (AV7xx),

MAX : 5 levées = 39,57% et R = 4,27

Page 100 **N°55** **Ajouter :**

(n) (N) R9x
(S) AV87x

(o) (N) R98
(S) AV7xx

(n/o) MAX - N5 : Cf.(m) (1)Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet (sauf si Est ne fournit pas au premier tour).
5 levées = 39,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 10,43% R = 4,29

SO4 (+ 7,60) : (1) Laisser courir le 8 (n) ou Attaquer vers le 8 (o)
5 levées = 6,22% - 4 levées = 90,95% - 3 levées = 2,83% R = 4,03

VAR 1 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Laiisser courir le 9. S'il perd (2) Jouer le Roi et si Ouest fournit (3) Tirer l'As.
5 levées = 28,83% - 4 levées = 66,39% - 3 levées = 4,78% R = 4,24

VAR 2 : (1) Tirer l'As. Si le 10 ou la Dame tombe en Est (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 19,78% - 4 levées = 76,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,16

N.B. Pour (n/o) le maniement en tournoi par quatre (MIMP°*) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche jusqu'à 5K = VAR 1
Non Vulnérable **5C, 5P ou 5SA = VAR 2**
Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat jusqu'à 5K = VAR 2
Vulnérable **5C et + = SO4**

Ajouter **N°55 BIS**

(a) (N) ARx
(S) Vxxxx

(b) (N) ARx
(S) V9xxx

(c) (N) ARx
(S) V97xx

(d) (N) ARx
(S) V87xx

(e) (N) AR7
(S) V8xxx

(f) (N) ARx
(S) V876x

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi
5 levées = 27,13% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,10

(b) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi
5 levées = 29,96% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,16

(c) MAX - N5 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi Cf.(b)
5 levées = 29,96% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,16

SO4 (+ 2,82) : (1) Tirer l'As. Si le 8 apparaît en Est (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 63,86% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,15

(d) MAX - N5 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 27,13% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,10

SO4 (+ 5,65) : (1) Tirer l'As. Si le 9 ou le 10 apparaît en Est (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 20,35% - 4 levées = 70,08% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,09

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(e) MAX - N5 : (1) Tirer l'As. Si Est ne fournit pas (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 27,13% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 15,22% R = 4,12

SO4 (+ 5,65) : (1) Tirer l'As. Si le 9 ou le 10 apparaît en Est ou si Est ne fournit pas (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 20,35% - 4 levées = 70,08% - 3 levées = 9,57% R = 4,11

(f) MAX - N5 : (1) Tirer l'As. Si Est ne fournit pas (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 27,13% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 15,22% R = 4,12

SO4 (+ 5,65) : (1) Tirer l'As. Si le 9 ou le 10 apparaît en Est ou si Est ne fournit pas (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 20,35% - 4 levées = 70,08% - 3 levées = 9,57% R = 4,11

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°56 **(a)** (N) RVx / (S) A9xxx **(b)** (N) Rxx / (S) AV9xx

(a) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit la Dame (2) Jouer le Valet. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 36,74% - 4 levées = 56,52% - 3 levées = 6,74% R = 4,30

SO4 (+ 2,83) : (1) Tirer le Roi. Si le 10 tombe en Ouest (2) Tirer l'As. Si la Dame tombe (2) Jouer le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 9,61% - 4 levées = 86,48% - 3 levées =3,91% R = 4,06

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou Chelem = SO4

N.B. Avec en plus le 8 en Sud ou en Nord les maniements sont identiques mais le rendement est plus élevé :

Avec le 8 en Sud (A98xx), MAX : 5 levées = 39,57% et R = 4,33
Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche jusqu'à 5K = MAX - N5
Non Vulnérable 5C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Vulnérable Manche ou Chelem = SO4

Avec le 8 et le 7 en Sud (A987x), MAX : 5 levées = 39,57% et R = 4,37
Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX - N5 (jamais SO4)

Avec le 8 en Nord (RV8 / A9xxx), MAX : 5 levées = 39,57% et R = 4,35
Le maniement en tournoi par quatre (MIMP°) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX - N5 (jamais SO4)

(b) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si la Dame tombe en Ouest (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet même si Ouest a fourni le 10 au premier tour.
5 levées = 39,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 8,47%
2 levées = 1,96% R = 4,27

N°56 Ajouter :

(c) (N) RVx
(S) A8xxx

MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit la Dame (2) Jouer le Valet. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,20

SO4 (+ 2,83) : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet (ou jouer le Valet si (1) la Dame est tombée).
4 levées = 90,43% - 3 levées = 7,61% - 2 levées = 1,96% R = 3,88

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP*) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX
Non Vulnérable Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche jusqu'à 5K = MAX ou SO4
5C et + = SO4

N°56 Ajouter :

(d) (N) RV9
(S) Axxxx

(e) (N) xxx
(S) ARV9x

(d) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 36,74% - 4 levées = 48,04% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,20

N.B. La présence du 7 (RV9 / A7xxx) améliore le rendement. MAX : R = 4,22

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 10 mettre le Valet. Sinon mettre le Roi et si Est fournit le 10 (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,92

VAR 1 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le Valet. **Cf. N°58BIS (e) "sans le 9"**
5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Tirer le Roi.
5 levées = 22,04% - 4 levées = 64,70% - 3 levées = 11,30%
2 levées = 1,96% R = 4,07

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP*) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou Chelem = VAR 2 (jamais SO4)

(e) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet. **Cf.(b)**
5 levées = 39,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 8,47%
2 levées = 1,96% R = 4,27

N°57 **(a)** (N) R9xx / (S) AVxx **(b)** (N) R9xx / (S) AV8x

MAX - (a) N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est fournit la Dame (2) Jouer le Valet. Si (1) le Valet perd (2) Tirer l'As. (b) Si (1) le 10 tombe en Ouest (2) Tirer le Roi.
(a) 4 levées = 36,74% - 3 levées = 60,43% - 2 levées = 2,83% R = 3,34
(b) 4 levées = 39,57% - 3 levées = 57,60% - 2 levées = 2,83% R = 3,37

N.B. (b) Le maniement MAX n'est pas N4.

VAR (Est = CPL ou CPF) - (b) N4 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
(a) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 55,66% - 2 levées = 10,43% R = 3,23
(b) 4 levées = 41,52% - 3 levées = 48,05% - 2 levées = 10,43% R = 3,31

SO3 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 10 (2) Tirer le Roi. Si Est fournit la Dame (2) Tirer le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
(a) 4 levées = 19,78% - 3 levées = 80,22% R = 3,20
(b) 4 levées = 22,61% - 3 levées = 77,39% R = 3,23

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX - N4 ou SO3
Manche ou chelem = SO3

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX (n'est pas N4)
Non Vulnérable Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle (sauf 3C ou 3P) = MAX
Vulnérable 3C ou 3P = MAX ou SO3
Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

N°57 Ajouter :

(c) (N) R9xx / (S) AV7x **(d)** (N) R98x / (S) AVxx

(c) MAX : Cf.(a) (1) Attaquer vers le Valet...
4 levées = 36,74% - 3 levées = 60,43% - 2 levées = 2,83% R = 3,34

N4 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 39,57% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 10,43% R = 3,29

SO3 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As Cf.(a)
4 levées = 19,78% - 3 levées = 80,22% R = 3,20

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX (n'est pas N4)
Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou SO3
Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

Page 101

(d) MAX - N4 : Cf.(b) (1) Attaquer vers le Valet...
4 levées = 39,57% - 3 levées = 57,60% - 2 levées = 2,83% R = 3,37

SO3 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As Cf.(b)
4 levées = 22,61% - 3 levées = 77,39% R = 3,29

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle (sauf 3C ou 3P) = MAX
Vulnérable 3C ou 3P = MAX ou SO3
Manche ou chelem = SO3

Ajouter N°57 BIS :

(a) 8 (N) Rxxx / D10 — / 8 (S) AV97

(b) 8 (N) R7xx / D10 — / 8 (S) AV9x

(c) 8 (N) Rxxx / D10 — / x (S) AV98

(d) 8 (N) Rxx / D10 — / 8 (S) AV97x

(e) 8 (N) R7x / D10 — / 8 (S) AV9xx

(f) 8 (N) Rxx / D10 — / 7 (S) AV98x

(g) 8 (N) R7x / D10 — / x (S) AV98x

(h) 8 (N) Rxx / D10 — / x (S) AV987

(a/b) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 41,52% - 3 levées = 48,05% - 2 levées = 10,43% R = 3,31

SO3 (+ 2,82) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 8 (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Tirer le Roi.
4 levées = 26,57% - 3 levées = 65,82% - 2 levées = 7,61% R = 3,19

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

(c) MAX : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est fournit la Dame (2) Jouer le Valet. Si (1) le Valet perd (2) Jouer l'As.
4 levées = 39,57% - 3 levées = 57,60% - 2 levées = 2,83% R = 3,37

N4 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 41,52% - 3 levées = 48,05% - 2 levées = 10,43% R = 3,31

SO3 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 10 (2) Tirer le Roi. Si Est fournit la Dame (2) Tirer le Valet. Sinon (2) Attaquer du 9 et le laisser courir si Ouest fournit petit, mais mettre le Roi si Ouest défausse ou couvre le 9 du 10 ou de la Dame.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 77,39% R = 3,23

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX (n'est pas N4)
Non Vulnérable Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle (sauf 3C ou 3P) = MAX
Vulnérable 3C ou 3P = MAX ou SO3
Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(d) MAX - N5 - N3 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 39,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 8,47%
2 levées = 1,96% R = 4,27

SO4 (+ 0,86) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 8 (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 63,86% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,15

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX
Vulnérable **Chelem = SO4**

(e) MAX - N5 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 39,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 8,47%
2 levées = 1,96% R = 4,27

SO4 (+ 0,86) - SO3 (-) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 8 (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 63,86% - 3 levées = 9,57% R = 4,17

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 36,74% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 12,39% R = 4,24

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Jusqu'à 5K = MAX
Non Vulnérable **5C et + = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable **Manche ou Chelem = SO4**
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(f) MAX - N5 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 39,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 10,43% R = 4,29

SO4 (+ 6,52) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 10 ou la Dame (2) Tirer le Roi. Snon (2) Attaquer du 9 et le laisser courir si Ouest fournit petit, mais mettre le Roi si Ouest défausse ou couvre le 9 du 10 ou de la Dame.
5 levées = 19,78% - 4 levées = 76,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,16

VAR : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 28,83% - 4 levées = 64,43% - 3 levées = 6,74% R = 4,22

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = VAR (ni MAX, ni SO4)
Non Vulnérable **1C et + = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

(g) MAX - N5 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet. **Cf.N°55(l)**
5 levées = 39,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 10,43% R = 4,29

SO4 (+ 7,60) : (1) Laisser courir le 9.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 90,95% - 3 levées = 2,83% R = 4,03

VAR : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 28,83% - 4 levées = 66,39% - 3 levées = 4,78% R = 4,24

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = VAR
Non Vulnérable Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Jusqu'à 5K = VAR
Vulnérable 5C et + = SO4

(h) MAX - N5 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 39,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 10,43% R = 4,29

SO4 (+ 7,60) : (1) Laisser courir le Valet.Si Ouest couvre (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 28,83% - 4 levées = 68,34% - 3 levées = 2,83% R = 4,26

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N.B. Les N°58(a/b) du dictionnaire page 101 sont maintenant page 97 en N°53(d/e)

Ajouter N°58 :

(a)
8 (N) Rxxx
D109 ▬▬▬
8 (S) AVxx

(b)
8 (N) xxxx
D109 ▬▬▬
8 (S) ARVx

(c)
8 (N) Rxx
D109 ▬▬▬
8 (S) AVxxx

(d)
8 (N) xxx
D109 ▬▬▬
8 (S) ARVxx

(e)
8 (N) Rxxxx
D109 ▬▬▬
8 (S) AVx

(f)
8 (N) xxxxx
D109 ▬▬▬
x (S) ARV

MAX - (a/b) N4 - N3 - (c/d/e/f) N5 - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
(a/b) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 52,83% - 2 levées = 13,26% R = 3,21
(c/d/e/f) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

La présence du 9 en Sud améliore le rendement :
(a/b) 4 levées = 41,52% - 3 levées = 48,05% - 2 levées = 10,43% R = 3,31
(c/d) 5 levées = 39,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 8,47%
2 levées = 1,96% R = 4,27 **N°56(b) et N°56(e)**
(e) 5 levées = 36,74% - 4 levées = 48,04% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,20 **N°56(d)**

La présence du 9 en Nord améliore le rendement :
(b) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 55,66% - 2 levées = 10,43% R = 3,23
(d) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 12,39% R = 4,22
(f) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,20

 Ajouter N°58 BIS et N°58 TER : Avec le 9 et le 8 en Nord

(N) 98x

(S) ARVxx

Selon la valeur des petites cartes, soit aucun maniement de sécurité ne permet de faire 4 levées avec chicane en Ouest, soit si (1) on tire le Roi, on peut toujours faire 4 levées avec chicane en Ouest, soit enfin dans les autres cas on peut se protéger contre une chicane en Ouest si (1) on attaque du 9.

Donc, dans les 2 premiers cas de figure (N°58BIS), le maniement MAX - N5 - N4 est toujours :

(1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet (ou Laisser courir le 9 si Ouest a fourni le 10 ou la Dame).

Par contre, ce maniement est seulement MAX - N5 s'il existe un maniement de sécurité (N°58 TER) :

(1) Attaquer du 9 et selon la carte fournie par Est mettre l'As ou laisser courir le 9.

N°58 BIS

(a) (N) 987
(S) ARV6x

(b) (N) 987
(S) ARV54

(c) (N) 986
(S) ARV54

(d) (N) 983
(S) ARV65

(e) (N) 986
(S) ARV42

(f) (N) 985
(S) ARV42

(g) (N) 983
(S) ARV52

(h) (N) 983
(S) ARV42

MAX - N5 - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Est fournit (2) Attaquer vers le Valet (ou Laisser courir le 9 si (1) Ouest a fourni le 10 ou la Dame).

(a/b/c/d) 5 levées = 39,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 10,43% R = 4,29
(e/f/g/h) 5 levées = 39,57% - 4 levées = 48,04% - 3 levées = 12,39% R = 4,27

N°58 TER

(a) (N) 987
(S) ARV53

(b) (N) 987
(S) ARV43

(c) (N) 986
(S) ARV53

(d) (N) 986
(S) ARV43

(e) (N) 985
(S) ARV43

(f) (N) 984
(S) ARV63

(g) (N) 983
(S) ARV64

(h) (N) 983
(S) ARV54

(i) (N) 987
(S) ARV52

(j) (N) 986
(S) ARV52

(k) (N) 984
(S) ARV62

(l) (N) 983
(S) ARV62

(m) (N) 987
(S) ARV42

MAX - N5 : (1) Tirer le Roi. Si Est fournit (2) Attaquer vers le Valet (ou Laisser courir le 9 si (1) Ouest a fourni le 10 ou la Dame).

5 levées = 39,57% - 4 levées = 48,04% - 3 levées = 12,39% R = 4,27

(a/b/c/d/e/f/g/h) SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer du 9. Si Est fournit le 2 laisser courir le 9 et s'il perd au 10 (2) Tirer l'As. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet (ou laisser courir le 8 si Est a fourni le 10).

5 levées = 29,39% - 4 levées = 60,18% - 3 levées = 10,43% R = 4,19

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4

(i/j/k/l) SO4 : (1) Attaquer du 9. Si Est fournit l'une des 2 plus petites cartes manquantes laisser courir le 9 et s'il perd tirer l'As. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet (ou laisser courir le 8 si Est a fourni le 10).

5 levées = 25,43% - 4 levées = 64,14% - 3 levées = 10,43% R = 4,15

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = SO4

(m) SO4 : (1) Attaquer du 9. Si Est fournit le 10 mettre l'As et (2) Laisser courir le 8. Sinon (1) Laisser courir le 9.

5 levées = 22,04% - 4 levées = 67,53% - 3 levées = 10,43% R = 4,12

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = SO4

N° 58 QUATRE et CINQ

(N) 97x	(N) 9xx
(S) ARVxx	(S) ARV7x
(N) 96x	(N) 9xx
(S) ARVxx	(S) ARV6x

Selon la valeur des petites cartes, soit aucun maniement de sécurité ne permet de faire 4 levées avec chicane en Ouest, soit on peut se protéger contre une chicane en Ouest si (1) on attaque du 7 ou du 6 **ou bien** vers le 7 ou le 6.
Donc, dans le premier cas de figure, le maniement MAX - N5 - N4 est toujours :
(1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet (ou Laisser courir le 9 si Ouest a fourni le 10 ou la Dame).
Par contre, ce maniement est seulement MAX - N5 s'il existe un maniement de sécurité, donc pour les 18 combinaisons recensées ci-dessous dans les Numéros 58 QUATRE et 58 CINQ.
SO4 : (a/…/o) : (1) Attaquer du 7 (ou vers le 7) et selon la carte fournie par Est mettre l'As ou laisser courir le 7. **(p/…/t) :** (1) Attaquer du 6 (ou vers le 6).

N° 58 QUATRE

(a) (N) 976	**(b)** (N) 974	**(c)** (N) 972
(S) ARV53	(S) ARV63	(S) ARV64
(d) (N) 943	**(e)** (N) 942	**(f)** (N) 932
(S) ARV75	(S) ARV75	(S) ARV75
(g) (N) 976	**(h)** (N) 974	**(i)** (N) 973
(S) ARV52	(S) ARV62	(S) ARV62
(j) (N) 932	**(k)** (N) 952	**(l)** (N) 954
(S) ARV74	(S) ARV73	(S) ARV72

MAX - N5 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet si Est fournit.
5 levées = 39,57% - 4 levées = 48,04% - 3 levées = 12,39% R = 4,27

(a/b/c/d/e/f) SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer du 7 ou vers le 7. Si Est fournit la plus petite carte manquante laisser courir le 7 ou mettre le 7. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet (ou laisser courir le 9 si Est a fourni le 10).
5 levées = 23,17% - 4 levées = 66,40% - 3 levées = 10,43% R = 4,13

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = SO4

(h/i/j/k/l) SO4 : (1) Attaquer du 7 ou vers le 7. Si Est fournit l'une des 2 plus petites cartes manquantes laisser courir le 7 ou mettre le 7. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet (ou laisser courir le 9 si Est a fourni le 10).
5 levées = 15,83% - 4 levées = 73,74% - 3 levées = 10,43% R = 4,05

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX
Non Vulnérable Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Jusqu'à 5K = MAX
Vulnérable 5C et + = SO4

N° 58 CINQ

(a) (N) 976	**(b)** (N) 975	**(c)** (N) 972
(S) ARV43	(S) ARV43	(S) ARV54
(d) (N) 965	**(e)** (N) 962	**(f)** (N) 932
(S) ARV43	(S) ARV54	(S) ARV65

MAX - N5 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet si Est fournit.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 12,39% R = 4,22

SO4 : (1) Attaquer du 7 ou du 6 ou vers le 6 (f). Si Est fournit la plus petite carte manquante laisser courir le 7 ou le 6 ou mettre le 6. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet (ou laisser courir le 9 si Est a fourni le 10).
(a/b/c) 5 levées = 23,17% - 4 levées = 66,40% - 3 levées = 10,43% R = 4,13
(d/e/f) 5 levées = 20,35% - 4 levées = 69,22% - 3 levées = 10,43% R = 4,10

N.B. Pour (a/b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4

N.B. Pour (d/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = SO4

N° 58 SIX et SEPT

Dans les 18 autres combinaisons (9xx / ARVxx) il n'existe pas de maniement de sécurité donc le maniement MAX - N5 - N4 est toujours :
(1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet (ou Laisser courir le 9 si Ouest a fourni le 10 ou la Dame).

N° 58 SIX

(a) (N) 976	**(b)** (N) 975	**(c)** (N) 972
(S) ARV43	(S) ARV43	(S) ARV54
(d) (N) 965	**(e)** (N) 962	**(f)** (N) 932
(S) ARV43	(S) ARV54	(S) ARV65

5 levées = 39,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 10,43% R = 4,29

N° 58 SEPT

(a) (N) 976	**(b)** (N) 976	**(c)** (N) 975
(S) ARV42	(S) ARV32	(S) ARV42
(d) (N) 975	**(e)** (N) 974	**(f)** (N) 973
(S) ARV32	(S) ARV32	(S) ARV52
(g) (N) 965	**(h)** (N) 965	**(i)** (N) 964
(S) ARV42	(S) ARV32	(S) ARV32
(j) (N) 963	**(k)** (N) 943	**(l)** (N) 954
(S) ARV52	(S) ARV62	(S) ARV32

5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 12,39% R = 4,22

Ajouter N°58 HUIT :

(a) (N) 98xx	**(b)** (N) 987x	**(c)** (N) 98xx
(S) ARVx	(S) ARVx	(S) ARV7

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le 10 ou ne fournit pas (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet
(a) 4 levées = 39,57% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 10,43% R = 3,29
(b/c) 4 levées = 41,52% - 3 levées = 48,05% - 2 levées = 10,43% R = 3,31

(d) (N) 976x	**(e)** (N) 9xxx
(S) ARVx	(S) ARV7

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le 10 ou ne fournit pas (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet
4 levées = 39,57% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 10,43% R = 3,29

N°59 Remplacer le texte actuel du Dictionnaire par le suivant :

(a)	8	(N) R8xx	**(b)**	8	(N) R8x	**(c)**	8	(N) R87
	D109	▬▬▬		D109	▬▬▬		D109	▬▬▬
	x	(S) AVxx		7	(S) AVxxx		6	(S) AVxxx

(Sans le 7 en Sud)

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l'As.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 55,65% - 2 levées = 10,44% R = 3,235

(b/c) MAX - N5 - (a) N4 VAR (Est = CPL ou CPF) : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
(a) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 52,83% - 2 levées = 13,26% R = 3,207
(b/c) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

(a) SO3 (+ 2,83) - (b) SO4 (+ 5,65) : (1) Tirer l'As. Si le 10 ou le 9 tombe en Est
(2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.
(a) 4 levées = 20,35% - 3 levées = 72,04% - 2 levées = 7,61% R = 3,13
(b) 5 levées = 20,35% - 4 levées = 70,08% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,08

(b) SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8
5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 15,22% R = 3,92

(c) SO4 - SO3 (-) : (1) Jouer le 7 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Si (1) Est fournit petit mettre l'As et (2) Tirer le Roi. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 20,35% - 4 levées = 70,08% - 3 levées = 9,57% R = 4,11

(c) SO3 : (1) Jouer le 7 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Si Est fournit mettre le Valet
5 levées = 33,91% - 4 levées = 48,05% - 3 levées = 18,04% R = 4,16

(c) SO3 (-) - VAR : (1) Jouer le 7 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Si Est fournit mettre l'As et (2) Tirer le Roi.
5 levées = 27,13% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 15,22% R = 4,12

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou manche = MAX (jamais SO3)

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°59	**(d)**	8	(N) R8xx	**(e)**	8	(N) R8x
		D109	▬▬▬		D109	▬▬▬
		x	(S) AV7x		x	(S) AV7xx

(d) MAX - N4 - (e) MAX - N5 : (1) Tirer le Roi. Si le 10, le 9 ou la Dame tombe en Ouest (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
(d) 4 levées = 39,00% - 3 levées = 47,74% - 2 levées = 13,26% R = 3,26
(e) 5 levées = 39,00% - 4 levées = 45,78% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,22

(d) SO3 - (e) SO4 (+ 5,65) - SO3 (-) : Cf. (a/b) : (1) Tirer l'As…
(d) 4 levées = 20,35% - 3 levées = 72,04% - 2 levées = 7,61% R = 3,13
(e) 5 levées = 20,35% - 4 levées = 70,08% - 3 levées = 9,57% R = 4,11

(d) VAR : (1) Attaquer vers le Valet. Si le 10 ou le 9 tombe en Est et si le Valet perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 55,65% - 2 levées = 10,44% R = 3,235

(e) SO3 : (1) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 48,05% - 3 levées = 18,04% R = 4,16

N.B. Pour (d) le MTPP n'est pas le MAX, mais le maniement VAR.

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = VAR
Autres contrats = MAX

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°59 **(f)**

	8	(N) Rxxx
D109		
	7	(S) AV8x

(g)

	8	(N) Rxx
D109		
	7	(S) AV8xx

(f) MAX - N4 - N3 - (g) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi.
Si le 10, le 9 ou la Dame tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 8.
Sinon (2) Attaquer vers le Valet
(f) 4 levées = 39,00% - 3 levées = 47,74% - 2 levées = 13,26% R = 3,26
(g) 5 levées = 39,00% - 4 levées = 45,78% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,22

N°59 **(h)**

	8	(N) Rxxx
D109		
	x	(S) AV87

(i)

	8	(N) Rxx
D109		
	x	(S) AV87x

(h) MAX - N4 - (i) MAX - N5 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si le 10, le 9 ou la Dame tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
(h) 4 levées = 39,00% - 3 levées = 47,74% - 2 levées = 13,26% R = 3,26
(i) 5 levées = 39,00% - 4 levées = 47,74% - 3 levées = 11,30%
2 levées = 1,96% R = 4,24

(h) SO3 - (i) SO4 (+ 5,65) : (1) Tirer l'As. Si le 10 ou le 9 tombe en Est (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.
(h) 4 levées = 20,35% - 3 levées = 72,04% - 2 levées = 7,61% R = 3,13
(i) 5 levées = 20,35% - 4 levées = 70,08% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,09

(h) VAR : (1) Attaquer vers le Valet. Si le 10 ou le 9 tombe en Est et si le Valet perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 55,65% - 2 levées = 10,44% R = 3,235

N.B. Pour (h/j/k) le MTPP n'est pas le MAX, mais le maniement VAR.

N.B. Pour (h/j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = VAR
Autres contrats = MAX

Page 102

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4

(j) 8 (N) R876
D109 ▬▬▬
x (S) AVxx

(k) 8 (N) R87x
D109 ▬▬▬
x (S) AV6x

Cf. (d) ou (h) (Sans le 6 : cf.(a) avec les mêmes pourcentages)

(j/k) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi. Si le 10, le 9 ou la Dame tombe en Ouest (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 39,00% - 3 levées = 47,74% - 2 levées = 13,26% R = 3,26

(j/k) SO3 : Cf. (a) : (1) Tirer l'As…
4 levées = 20,35% - 3 levées = 72,04% - 2 levées = 7,61% R = 3,13

(j/k) VAR : (1) Attaquer vers le Valet. Si le 10 ou le 9 tombe en Est et si le Valet perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 55,65% - 2 levées = 10,44% R = 3,235

N°59(d/h/j/k)

(N) R8xx	(N) Rxxx	(N) R876	(N) R87x
▬▬▬	▬▬▬	▬▬▬	▬▬▬
(S) AV7x	(S) AV87	(S) AVxx	(S) AV6x

N.B. Si on pense que le joueur en Ouest fournit toujours le petit au premier tour avec 9x ou 10x et que le joueur en Est fournit toujours les deux petits aux premier et deuxième tours avec 9xx ou 10xx, un autre maniement peut être envisagé :
(1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit une petite carte (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers Sud et si Est founit le 10 ou le 9 mettre le Valet, mais si Est fournit la dernière petite carte mettre l'As (on gagne ainsi 4 levées avec en Ouest D9 ou D10 secs, ce qui est plus fréquent que 9 ou 10 sec…)
4 levées = 40,13% - 3 levées = 46,61% - 2 levées = 13,26% R = 3,27
Mais si on s'est trompé (il est assez facile pour Est de fournir le 9 ou le 10 au deuxième tour avec 9xx ou 10xx, et pour Ouest de mettre le 9 ou le 10 au premier tour avec 9x ou 10x) :
4 levées = 33,35% - 3 levées = 53,39% - 2 levées = 13,26% R = 3,20

N°59 Ajouter :

(l) 8 (N) R8xxx
D109 ▬▬▬
x (S) AVx

(l) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l'As.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,20

(l) SO4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 90,43% - 3 levées = 7,61% - 2 levées = 1,96% R = 3,88

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX
Non Vulnérable Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche 3SA à 5K = MAX ou SO4
5C et + = SO4

Ajouter N° 59 BIS :

(a) (N) xxxx
(S) ARV8

(b) (N) 8xxx
(S) ARV7

(c) (N) 87xx
(S) ARV6

(d) (N) 876x
(S) ARVx

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le 10, ou le 9 (2) Attaquer vers le 8 (a) ou Laisser courir le 8 (b/c/d). Sinon (2) Attaquer vers le Valet
4 levées = 39,00% - 3 levées = 47,74% - 2 levées = 13,26% R = 3,26

Ajouter N° 59 TER :

(a) (N) xxx
(S) ARV8x

(b) (N) xxx
(S) ARV87

(c) (N) 8xx
(S) ARV7x

(d) (N) 8xx
(S) ARV76

(e) (N) 876
(S) ARV5x

(f) (N) 87x
(S) ARV6x

(g) (N) 87x
(S) ARV54

(h) (N) 865
(S) ARV43

(a) MAX - N5 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le 10, ou le 9 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet
5 levées = 39,00% - 4 levées = 45,78% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,22

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit la Dame, le 10 ou le 9 mettre l'As et (2) Attaquer vers le 8. Sinon (1) Mettre le 8 et (2) Tirer l'As.
5 levées = 15,83% - 4 levées = 70,91% - 3 levées = 11,30%
2 levées = 1,96% R = 4,01

(b/d) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le 10, ou le 9 (2) Attaquer vers le 8 (b) ou Laisser courir le 8 (d). Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 39,00% - 4 levées = 47,74% - 3 levées = 11,30%
2 levées = 1,96% R = 4,24

(c/e/f) MAX - N5 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le 10, ou le 9 (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet
5 levées = 39,00% - 4 levées = 45,78% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,22

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer du 8. Si Est fournit la Dame, le 10 ou le 9 mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet (c) ou Laisser courir le 7 (e/f). Sinon (1) Laisser courir le 8 et (2) Tirer l'As.
5 levées = 15,83% - 4 levées = 70,91% - 3 levées = 11,30%
2 levées = 1,96% R = 4,01

N.B. Pour (a/c/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX
Non Vulnérable Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou chelem = SO4

Page 102

(g) MAX - N5 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le 10, ou le 9 (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet
5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer du 8. Si Est fournit la Dame, le 10, le 9 ou le 6 mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet. Sinon (1) Laisser courir le 8 et (2) Tirer l'As.
5 levées = 23,17% - 4 levées = 63,57% - 3 levées = 11,30%
2 levées = 1,96% R = 4,08

(h) MAX - N5 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le 10, ou le 9 (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet
5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer du 8. Si Est fournit la Dame, le 10, le 9 ou le 7 mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet. Sinon (1) Laisser courir le 8 et (2) Tirer l'As.
5 levées = 23,17% - 4 levées = 63,57% - 3 levées = 11,30%
2 levées = 1,96% R = 4,08

N.B. Pour (g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4

N°60(a/b/c/d) (N) Vxx(x) **Remplace le N°60(a)**
(S) AR9(xx)

MAX - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 46,87% **R = 4,531**

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Tirer l'As. Si le 10 tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 52,56% - 4 levées = 47,44% **R = 4,526**

N°60 BIS(a/b/c/d)
(N) RVx(x) **Remplace le N°60(b)**
(S) A9x(xx)

MAX - N5 : Tirer (1) le Roi et (2) l'As.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 46,87% **R = 4,531**

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi. Si le 10 tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 52,56% - 4 levées = 47,44% **R = 4,526**

N°60 TER(a/b/c/d) 4 combinaisons
(N) RVx(x)
(S) Axx(xx) **Cf. N°40(a/b) page 90**

MAX - N5 - N4 : (1/2) Tirer l'As et le Roi en commençant par l'As ou le Roi.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,09% - 3 levées = 4,78% R = 4,48

N°61(a/b/c) (N) Rxx(x) **Remplace le N°61(a)**

(S) AV9x(x)

MAX - N5 - N4 : (1) Tirer le Roi dans le cas où Ouest défausserait. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 57,91% - 4 levées = 37,31% - 3 levées = 4,78% R = 4,53

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi. (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 56,22% - 4 levées = 39,00% - 3 levées = 4,78% R = 4,51

N°61 BIS(a/b/c)

(N) Rxx(x) **Remplace le N°61(b)**

(S) AV98(x)

MAX - N5 : (1) Tirer le Roi dans le cas où Ouest défausserait. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 57,91% - 4 levées = 37,31% - 3 levées = 4,78% R = 4,53

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Tirer le Roi. (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 56,22% - 4 levées = 39,00% - 3 levées = 4,78% R = 4,51

MAX (Ouest = CPL) - N4 : (1) Tirer l'As dans le cas où Est défausserait. Sinon (2) Tirer le Roi.
Si (1) le 10 tombe en Est (2) Tirer le Roi (+) ou faire l'impasse contre la Dame (- 0,56%).
5 levées = 53,13% - 4 levées = 46,87% R = 4,53

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N5 ou MAX - N4

N°61 TER(a/b/c) **3** combinaisons

(N) RV8x

(S) A9x(xx)

MAX - N5 : (1) Tirer l'As dans le cas où Est défausserait. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 57,91% - 4 levées = 37,31% - 3 levées = 4,78% R = 4,53

MAX (Est = CPL) - N4 : (1) Tirer le Roi dans le cas où Ouest défausserait. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 46,87% R = 4,53

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N5 ou MAX - N4

N°61 TER (d) (N) RV8

(S) A9xxxx

MAX - N6 : (1) Tirer le Roi dans le cas où Ouest défausserait. Sinon (2) Tirer l'As.
6 levées = 53,13% - 5 levées = 46,87% R = 5,53

Page 103 **N°62** **(a)** (N) Vxxx

(S) AR8xx

MAX - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,09% - 3 levées = 4,78% R = 4,48

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8 dans le cas où Ouest aurait une chicane.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 73,43% R = 4,27

VAR : (1) Attaquer du Valet. S'il n'est pas couvert mettre l'As. S'il est couvert de la Dame et si le 9 ou le 10 tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 8.
Ce maniement suppose que **Est est présumé long (+ 5)** et qu'il couvre toujours le Valet s'il détient la Dame.
5 levées = 46,35% - 4 levées = 48,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,42

En pratique, Est ne doit pas couvrir le Valet sauf s'il détient la Dame seconde et si Sud est le jeu visible. Dans ce cas :
5 levées = 33,91% - 4 levées = 56,52% - 3 levées = 9,57% R = 4,24
Il serait alors meilleur de laisser courir le Valet s'il n'est pas couvert et de tirer en tête s'il est couvert ou bien si le 9 ou le 10 apparaît en Est.
5 levées = 39,57% - 4 levées = 55,65% - 3 levées = 4,78% R = 4,35

N°62 Ajouter :

(b) 9 (N) Vxx
D109
x (S) AR8xxx

(c) 9 (N) Vxxxx
D109
x (S) AR8x

(d) 9 (N) Vxxxxx
D109
x (S) AR8

Cf.(a) : **MAX :** (1/2) Tirer l'As et le Roi **-** **SO :** (1) Attaquer vers le 8
MAX : 53,13% - 42,09% - 4,78% R = 5,48 (b/d) - 4,48 (a/c)
SO : 26,57% - 73,43% R = 5,27 (b/d) - 4,27 (a/c)

N.B. Pour (a/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable **Manche ou Chelem = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable **2SA, 3C et + = SO4**
Pour (b/d) remplacer 3, 4, 5 levées par 4, 5, 6, MAX - N5 par MAX - N6 et SO4 par SO5

Ajouter N°63 :

(a) 9 (N) V8x
D109
x (S) AR7xxx

(b) 9 (N) V8xx
D109
x (S) AR7xx

(c) 9 (N) V8xxx
D109
x (S) AR7x

(d) 9 (N) V8xxxx
D109
x (S) AR7

(e) 9 (N) V87
D109
x (S) AR6xxx

(f) 9 (N) V87x
D109
x (S) AR6xx

(g) 9 (N) V87xx
D109
x (S) AR6x

(h) 9 (N) V87xxx
D109
x (S) AR6

Cf.N°62 : MAX : (1/2) Tirer l'As et le Roi **- SO :** (1) Attaquer du 8 ou vers le 7 (d).
MAX : 53,13% - 42,09% - 4,78% R = 5,48 (a/d/e/h) - 4,48 (b/c/f/g)
SO : 26,57% - 73,43% R = 5,27 (a/d/e/h) - 4,27 (b/c/f/g)

Page 103 **Ajouter N°63 BIS :**

9 (N) V876 3 combinaisons **(a/b/c)**
D109
x (S) ARx(xx)

MAX - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,09% - 3 levées = 4,78% R = 4,48

SO4 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 8.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 73,43% R = 4,27

N.B. Pour le N°63 (b/c/f/g) et le N°63 BIS (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4

Pour les 5 autres combinaisons remplacer 3, 4, 5 levées par 4, 5, 6, MAX - N5 par par MAX - N6 et SO4 par SO5.

CHAPITRE III - Avec l'As et le Roi

Page 107

IL MANQUE LA DAME ET LE VALET

N°1 **(a)** (N) x / (S) AR109 **(b)** (N) x / (S) AR108

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet, prendre du Roi et continuer par (2) l'As et (3) le 10.
(a) 4 levées = 0,31% - 3 levées = 43,17% - 2 levées = 56,52% R = 2,44
(b) 3 levées = 11,88% - 2 levées = 88,12% R = 2,12
N.B. (b) Est doit intercaler quand il détient DV, mais aussi D9x ou V9x.

(a) N4 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 0,61% - 3 levées = 13,11% - 2 levées = 86,28% R = 2,14

N°1 Ajouter :

(c) (N) x / (S) AR10x **(d)** (N) 9 / (S) AR106 **(e)** (N) 9 / (S) AR107

(f) (N) 9 / (S) AR108 **(g)** (N) 8 / (S) AR107

(c) MAX - N3 : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Tirer l'As et le Roi.
3 levées = 5,66% - 2 levées = 94,34% R = 2,06

(d) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert prendre et (2) Jouer soit le 6, soit le Roi. et si, lorsque l'on joue le Roi, apparaît le 7 ou le 8, (3) Jouer soit le 6, soit le 10.
3 levées = 5,97% - 2 levées = 94,03% R = 2,06

(e) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert prendre et (2) Jouer le Roi.
3 levées = 14,29% - 2 levées = 85,71% R = 2,14

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert prendre et (2) Jouer le Roi. **Cf.N°1(a)**
4 levées = 0,31% - 3 levées = 43,17% - 2 levées = 56,52% R = 2,44

N4 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 0,61% - 3 levées = 13,11% - 2 levées = 86,28% R = 2,14

(g) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. S'il est couvert prendre et (2) Jouer le Roi. **Cf.N°1(b)**
3 levées = 11,88% - 2 levées = 88,12% R = 2,12

N.B. Pour (a/f) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 4 levées, quel que soit le contrat, il ne faut pas prendre le maniement N4, mais, comme pour 2 ou 3 levées, le maniement MAX - N3 !

N°2 **(a)** (N) x / (S) AR109x **(b)** (N) x / (S) AR1098 **(c)** (N) x / (S) AR108x

MAX - (a/c) N4 - N3 - (b) N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet, prendre du Roi et jouer (2) l'As et (3) le 10. (Cf.1b.)
(a) 4 levées = 36,25% - 3 levées = 45,56% - 2 levées = 18,19% R = 3,18
(b) 5 levées = 0,73% - 4 levées = 44,49% - 3 levées = 54,78% R = 3,46
(c) 4 levées = 14,21% - 3 levées = 53,53% - 2 levées = 32,26% R = 2,82

(b) N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 1,45% - 4 levées = 25,35% - 3 levées = 73,20% R = 3,28

N.B. Pour (b/j) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 5 levées, quel que soit le contrat, il ne faut pas prendre le maniement N5, mais, comme pour 3 ou 4 levées, le maniement MAX - N4 !

Page 107 **N°2** **Ajouter (d) :** **(d)** 6 (N) 8
DV
76 (S) AR109x

MAX - N4 : (1) Laisser courir le 8. Si Est couvre de la Dame ou du Valet prendre de l'As et (2) Tirer le Roi.
4 levées = 36,98% - 3 levées = 63,02% R = 3,37

N°2 **Ajouter (e/f) :** **(e)** 6 (N) x
DV9
x (S) AR1087

(f) 6 (N) x
DV9
8 (S) AR10xx

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 16,39% - 3 levées = 70,27% - 2 levées = 13,34% R = 3,03

SO3 (+ 0,22) : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 13,24% - 3 levées = 73,64% - 2 levées = 13,12% R = 3,00

N.B. Pour (e/h) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 3 levées, quel que soit le contrat, il ne faut pas prendre le maniement SO3, mais, comme pour 2 ou 4 levées, le maniement MAX - N4 !

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 8,88% - 3 levées = 54,75% - 2 levées = 36,37% R = 2,73

N°2 **Ajouter (g/h/i/j) :** **(g)** 6 (N) 8
DV9
6 (S) AR107x

(h) 6 (N) 8
DV9
x (S) AR1076

(i) 6 (N) 9
DV
8 (S) AR107x

(j) 6 (N) 9
DV
x (S) AR1087

(k) 6 (N) 9
DV
7 (S) AR108x

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. **Cf.N°2(c)**
4 levées = 14,21% - 3 levées = 53,53% - 2 levées = 32,26% R = 2,82

(h) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10. **Cf.N°2(e)**
4 levées = 16,39% - 3 levées = 70,27% - 2 levées = 13,34% R = 3,03

SO3 (+ 0,22) : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 13,24% - 3 levées = 73,64% - 2 levées = 13,12% R = 3,00

(i) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9; S'il est couvert mettre l'As et (2) Tirer le Roi.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 55,56% - 2 levées = 26,68% R = 2,91

(j) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10. **Cf.N°2(b)**
5 levées = 0,73% - 4 levées = 44,49% - 3 levées = 54,78% R = 3,46

N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 1,45% - 4 levées = 25,35% - 3 levées = 73,20% R = 3,28

(k) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9; S'il est couvert mettre l'As et (2) Tirer le Roi.
4 levées = 36,98% - 3 levées = 63,02% R = 3,37

Page 108 **N°3** **(a)** (N) x
(S) AR109xx

(b) (N) x
(S) AR10987

MAX - N6 - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
(a) 6 levées = 3,23% - 5 levées = 61,37% - 4 levées = 24,22%
3 levées = 9,69% - 2 levées = 1,49% R = 4,55
(b) 6 levées = 3,23% - 5 levées = 66,21% - 4 levées = 30,56% R = 4,73

Page 108

(a) SO4 (+ 2,42) - SO3 (+ 0,75) - (b) VAR (-) : (1) Attaquer vers le 10.
(a) 6 levées = 1,61% - 5 levées = 59,75% - 4 levées = 29,88%
3 levées = 8,01% - 2 levées = 0,75% R = 4,53
(b) 6 levées = 1,61% - 5 levées = 62,17% - 4 levées = 36,22% R = 4,65

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : SO4 - SO3

N°3 Ajouter :

(c)
7 (N) x
DV9
7 (S) AR108xx

(d)
7 (N) 8
DV
x (S) AR109xx

(c) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 45,22% - 4 levées = 39,97% - 3 levées = 13,32%
2 levées = 1,49% R = 4,29

VAR - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 45,22% - 4 levées = 38,76% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,28

N.B. La présence du 7 en Sud (x / AR1087x) augmente les rendements :
MAX : R = 4,37 VAR : R = 4,35

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 8.
6 levées = 1,61% - 5 levées = 59,76% - 4 levées = 35,14%
3 levées = 1,49% R = 4,61

N6 - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
6 levées = 3,23% - 5 levées = 61,37% - 4 levées = 24,22%
3 levées = 10,43% - 2 levées = 0,75% R = 4,56

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N6 - N5
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable Chelem = N6 - N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4 - N3
Manche ou Chelem = N6 - N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

N°3 Ajouter :

(e)
7 (N) x
DV9
8 (S) AR10xxx

(e) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 38,76% - 4 levées = 45,22% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,21

N°3 Ajouter :

(f)
7 (N) 8
DV9
x (S) AR107xx

(g)
7 (N) 9
DV
8 (S) AR107xx

(f) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. **Cf.N°3(c)**
5 levées = 45,22% - 4 levées = 39,97% - 3 levées = 13,32%
2 levées = 1,49% R = 4,29

VAR - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 45,22% - 4 levées = 38,76% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,28

(g) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9.
5 levées = 46,83% - 4 levées = 39,57% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,32

Page 108 **N°4** **(a)** (N) x
(S) AR109xxx

(b) (N) x
(S) AR109xxxx

(a) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le 10.
7 levées = 3,39% - 6 levées = 78,56% - 5 levées = 16,09%
4 levées = 1,96% R = 5,83

N7 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
7 levées = 6,78% - 6 levées = 72,35% - 5 levées = 16,96%
4 levées = 3,91% R = 5,82

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 7 levées : N7
S'il faut réaliser 4, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5

(b) MAX - N8 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
8 levées = 40,70% - 7 levées = 49,74% - 6 levées = 9,56% R = 7,31

SO7 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10.
8 levées = 6,78% - 7 levées = 88,44% - 6 levées = 4,78% R = 7,02

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 ou 8 levées : MAX - N8
S'il faut réaliser 7 levées : Partielle = MAX - N8
Manche ou Chelem = SO7

N°4 Ajouter (c) :

(c) 8 (N) x
DV9
7 (S) AR108xxx

(d) 8 (N) x
DV9
8 (S) AR10xxxx

(c) MAX - N7 - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
7 levées = 6,78% - 6 levées = 61,05% - 5 levées = 28,26%
4 levées = 3,91% R = 5,71

SO6 (+ 2,83): (1) Attaquer vers le 10,
7 levées = 3,39% - 6 levées = 67,26% - 5 levées = 25,44%
4 levées = 3,91% R = 5,70

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4, 5 ou 7 levées : MAX - N7 - N5
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

(d) MAX - N7 - N6 - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
7 levées = 6,78% - 6 levées = 61,05% - 5 levées = 28,26%
4 levées = 3,91% R = 5,71

N°4 Ajouter :

(e) 8 (N) x
DV
x (S) AR1098xx

(f) 8 (N) 8
DV
x (S) AR109xxx

(e) MAX - N7 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
7 levées = 6,78% - 6 levées = 72,35% - 5 levées = 20,87% R = 5,86

SO6 (+ 2,83): (1) Attaquer vers le 10.
7 levées = 3,39% - 6 levées = 78,57% - 5 levées = 18,04% R = 5,85

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

(f) MAX - N6 : (1) Laisser courir le 8.
7 levées = 3,39% - 6 levées = 78,57% - 5 levées = 18,04% R = 5,85

N7: (1) Attaquer du 8 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon (1/2) Tirer l'As et le Roi.
7 levées = 6,78% - 6 levées = 72,35% - 5 levées = 18,91%
4 levées = 1,96% R = 5,84

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 7 levées : N7
S'il faut réaliser 4, 5 ou 6 levées : MAX - N6

N°4 Ajouter :

(g) 8 (N) 9
DV
8 (S) AR107xxx

(h) 9 (N) 9
DV
8 (S) AR10xxxxx

(i) 9 (N) 9
DV
x (S) AR108xxxx

(g) MAX - N7 - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
7 levées = 6,78% - 6 levées = 61,05% - 5 levées = 28,26%
4 levées = 3,91% R = 5,71

SO6 (+ 2,82) : (1) Laisser courir le 9.
7 levées = 3,39% - 6 levées = 67,26% - 5 levées = 25,44%
4 levées = 3,91% R = 5,70

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4, 5 ou 7 levées : MAX - N7 - N5
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

(h) MAX - N8 - N7 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
8 levées = 40,70% - 7 levées = 49,74% - 6 levées = 9,56% R = 7,31

(i) MAX - N8 : (1/2) Tirer l'As et le Roi. **Cf.N°4(b)**
8 levées = 40,70% - 7 levées = 49,74% - 6 levées = 9,56% R = 7,31

SO7 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 9.
8 levées = 6,78% - 7 levées = 88,44% - 6 levées = 4,78% R = 7,02

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 ou 8 levées : MAX - N8
S'il faut réaliser 7 levées : Partielle = MAX - N8
Manche ou Chelem = SO7

N°5 Modifier la numérotation :

(a) (N) xx
(S) AR10

(b) (N) xxx
(S) AR10

(c) (N) xx
(S) AR10x

(d) (N) 10x
(S) AR9

(e) (N) 10xx
(S) AR9

(f) (N) 109
(S) AR8

(g) (N) 109x
(S) AR8

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10 (a/b/c) ou Laisser courir le 10 (d/e/f/g).
3 levées = 24,00% - 2 levées = 76,00% R = 2,24

N°5(c) Ajouter :
La présence du **7 en Sud (xx / AR107)** augmente le rendement :
3 levées = 25,78% et R = 2,26

Page 109 **N°6** **(a)** (N) xx — (S) AR109 **(b)** (N) xx — (S) AR108

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd ou bien si Est intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 5,17% - 3 levées = 70,83% - 2 levées = 24,00% R = 2,81

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 10. S'il perd au 9 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si Est intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 40,39% - 2 levées = 58,72% R = 2,42
Lorsqu'il possède DV9, Ouest doit prendre d'un honneur la première levée, sinon + 0,89% pour 3 levées.

N°6 Ajouter :

(c) (N) 9x — (S) AR10x **(d)** (N) 9x — (S) AR107 **(e)** (N) 9x — (S) AR108

(f) (N) 98 — (S) AR10x **(g)** (N) 98 — (S) AR107

(h) (N) 8x — (S) AR107 **(i)** (N) 87 — (S) AR106

(c) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si le 9 perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est couvre le 9 mettre petit et (2/3) Tirer l'As et le Roi.
3 levées = 31,43% - 2 levées = 68,57% R = 2,31

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si le 9 perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est couvre le 9 prendre et (2) Attaquer vers le 7.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 49,43% - 2 levées = 49,68% R = 2,51

(e/g) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si le 9 perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est couvre le 9 prendre et (2) Attaquer vers le 10. **Cf.N°6(a)**
4 levées = 5,17% - 3 levées = 70,83% - 2 levées = 24,00% R = 2,81

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si le 9 perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est couvre le 9 prendre et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76

(h/i) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 8. Si le 8 perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 10. Si le 8 perd au 9 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si Est couvre le 8 de la Dame ou du Valet (2) Attaquer vers le 7 (h) ou Laisser courir le 7 (i). **Cf.N°6(b)**
4 levées = 0,89% - 3 levées = 40,39% - 2 levées = 58,72% R = 2,42

N°7 **(a)** (N) R9 — (S) A10xx **(b)** (N) Rx — (S) A109x

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le Valet ou la Dame, prendre et (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 55,17% - 2 levées = 44,83% R = 2,55

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si un flanc fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 54,68% - 2 levées = 43,87% R = 2,58

Page 109 **N°8** **(a)** (N) Rx — (S) A108x **(b)** (N) Rx — (S) A10xx

(a) MAX - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10. Si (2) Est intercale la Dame ou le Valet prendre de l'As et (3) jouer le 10.
3 levées = 21,48% - 2 levées = 78,52% R = 2,21

(b) MAX - N3 : (1) Tirer le Roi et l'As, même si Ouest fournit la Dame ou le Valet au premier tour. (3) Jouer le petit (il faut trouver DV secs ou troisièmes).
3 levées = 10,34% - 2 levées = 89,66% R = 2,10

N°8 Ajouter (c) :

(c) 6 (N) R9
DV
x (S) A108x

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 54,68% - 2 levées = 43,87% R = 2,58
(idem (7) (b))

VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 9 :
4 levées = 0,73% - 3 levées = 54,70% - 2 levées = 44,57% R = 2,56

Page 110 **N°9** **(a)** 7 (N) xx
DV
7 (S) AR109x

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si le 9 perd ou bien si Est intercale (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 8,72% - 4 levées = 56,85% - 3 levées = 28,84%
2 levées = 5,59% R = 3,69

VAR 1 (Ouest = CPL ou CPF) - N5 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 9 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 8,72% - 4 levées = 52,65% - 3 levées = 30,62%
2 levées = 8,01% R = 3,62

VAR 2 - SO3 (-) : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 9. (Ce maniement diminue nettement le rendement sans augmenter la sécurité)
5 levées = 3,23% - 4 levées = 58,14% - 3 levées = 33,04%
2 levées = 5,59% R = 3,59

VAR 3 : Si l'on ne dispose d'aucune entrée en Nord (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 24,97%
2 levées = 10,43% R = 3,57

N°9 Ajouter :

(b) 7 (N) 8x
DV
7 (S) AR109x

MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si le 9 perd (2) Laisser courir le 8 :
5 levées = 8,72% - 4 levées = 59,27% - 3 levées = 32,01% R = 3,77

SO4 (+ 1,46) : (1) Tirer l'As. Si la Dame ou le Valet tombe en Ouest (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer du 8 et mettre le Roi sauf si Est ne fournit pas.
5 levées = 1,62% - 4 levées = 67,83% - 3 levées = 25,71%
2 levées = 4,84% R = 3,66
Le maniement MTPP est le MAX.

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX - N5
Chelem = SO4

Page 110 **N°10 (a)** (N) xx

(S) AR108x

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet, prendre et (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 42,96% - 3 levées = 39,50%
2 levées = 10,43% R = 3,47

Modifier le maniement SO3 :
SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8. Si Est fournit le 9 mettre le 10 et (2) Attaquer vers le 8. Si Est fournit une petite carte, mettre le 8 et si le 8 perd au 9 (2/3) Tirer l'As et le Roi, mais s'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 1,78% - 4 levées = 46,02% - 3 levées = 42,98%
2 levées = 9,22% R = 3,40

N.B. On admet que Ouest prend la première levée d'un honneur lorsqu'il détient DV9.

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N5 - N4
Manche = SO3

N°10 Ajouter :
- sans le 8 :

(b) (N) xx

(S) AR10xx

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd (2/3) Tirer As et Roi.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 39,72% - 3 levées = 42,74%
2 levées = 10,43% R = 3,44

- avec le 7 en Sud :

(c) (N) xx

(S) AR1087

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd (2/3) Tirer As et Roi.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 44,16% - 3 levées = 41,93%
2 levées = 6,80% R = 3,52

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale la Dame ou le Valet prendre et (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le 9 mettre le 10 et (2/3) Tirer As et Roi. Si Est fournit une petite carte, mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 1,78% - 4 levées = 45,05% - 3 levées = 48,79%
2 levées = 4,38% R = 3,44

VAR - N5 - SO3 (-) : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 26,40% - 3 levées = 62,11%
2 levées = 4,38% R = 3,36

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

- avec le 7 en Nord :

(d) (N) 7x
(S) AR108x

(e) (N) 7x
(S) AR1086

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd (2/3) Tirer As et Roi.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 42,95% - 3 levées = 43,14%
2 levées = 6,80% R = 3,50

SO3 (+ 2,21) : (1) Attaquer vers le 8. **Cf N°10(a) sans le 7**
5 levées = 1,78% - 4 levées = 46,02% - 3 levées = 46,61%
2 levées = 5,59% R = 3,44

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N5 - N4
Manche = SO3

(e) MAX - N5 - N4 et SO3 : **Cf. (c)**

- avec le 8 en Nord :

(f) (N) 8x
(S) AR1065

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd (2/3) Tirer As et Roi.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 39,72% - 3 levées = 42,74%
2 levées = 10,43% R = 3,44 **Cf.(b)**

SO3 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le 8. Si Est intercale la Dame ou le Valet prendre et (2) Attaquer vers le 10. Si Est couvre du 9 mettre l'As et si Ouest fournit le 7 (2) Attaquer **soit** vers le 10, **soit** vers le Roi, mais si Ouest fournit une petite carte (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 8 perd au 9 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si (1) le 8 perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 33,27% - 3 levées = 57,51% - 2 levées = 9,22% R = 3,24

N.B. Pour (f) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 3 levées, quel que soit le contrat, il ne faut pas prendre le maniement SO3, mais, comme pour 2, 4 ou 5 levées, le maniement MAX - N5 - N4 !

- avec le 8 et le 7 en Nord :

(g) (N) 87
(S) AR1054

(h) (N) 87
(S) AR106x

(i) (N) 87
(S) AR1065

(g) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd (2/3) Tirer As et Roi.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 39,72% - 3 levées = 42,74%
2 levées = 10,43% R = 3,44 **Cf.(b)**

SO3 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le 8. Si Est intercale la Dame ou le Valet prendre et (2) Attaquer vers le 10. Si Est couvre du 9 mettre le 10 et s'il perd (2) Laisser courir le 7. Si (1) le 8 perd au 9 (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si (1) le 8 perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 1,78% - 4 levées = 36,33% - 3 levées = 52,67%
2 levées = 9,22% R = 3,31

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable **Manche = SO3**

Page 110 **(h) MAX - N5 - N4** : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd (2/3) Tirer As et Roi (si (1) Est fournit le 9 et si le 10 perd (2) Attaquer du 7 mais ne mettre l'As que si Est fournit.)
5 levées = 7,11% - 4 levées = 42,95% - 3 levées = 43,14%
2 levées = 6,80% R = 3,50

SO3 (+ 2,42) : (1) Laisser courir le 8. Si Est intercale la Dame ou le Valet prendre et (2) Laisser courir le 7. Si Est couvre du 9 mettre le 10 et s'il perd (2) Laisser courir le 7. Si (1) le 8 perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 1,78% - 4 levées = 35,36% - 3 levées = 58,48%
2 levées = 4,38% R = 3,35

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N5 - N4
Manche = SO3

(i) Cf.(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd (2/3) Tirer As et Roi.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 44,16% - 3 levées = 41,93%
2 levées = 6,80% R = 3,52

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer du 8. Si Est intercale la Dame ou le Valet prendre et (2) Attaquer vers le 10. Si Est couvre du 9 mettre le 10 et s'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. Sinon (1) Mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10 sauf si Ouest a fourni la Dame ou le Valet car dans ce cas (2) Tirer le Roi.
5 levées = 1,78% - 4 levées = 45,05% - 3 levées = 48,79%
2 levées = 4,38% R = 3,44

VAR - N5 - SO3 (-) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet prendre et (2) Attaquer vers le 10. Si Est couvre du 9 mettre le 10 et s'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. Sinon si le 10 perd (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 26,40% - 3 levées = 62,11%
2 levées = 4,38% R = 3,36

N.B. Dans les autres cas (**87 / AR10xx**) **Cf N°10(b)**

Page 111 **N°11** **(a)** (N) 10x
(S) AR9xx

Le maniement MAX est N5, mais n'est pas N4.

MAX - N5 : (1) Attaquer du petit vers le 9. Si Est intercale, prendre et (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 39,73% - 3 levées = 45,15%
2 levées = 8,01% R = 3,46

N5 - N4 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Attaquer vers le 9. Si le 10 perd en Ouest (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 41,34% - 3 levées = 41,12%
2 levées = 10,43% R = 3,45

SO3 (+ 5,59) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd en Est (2) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 18,41% - 3 levées = 79,17% - 2 levées = 2,42% R = 3,16

VAR N5 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Attaquers vers le 9. Si le 10 perd en Ouest (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 32,61% - 3 levées = 52,27%
2 levées = 8,01% R = 3,39

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N5
Manche = SO3

Page 111

Ajouter :

La présence du **7 en Sud (10x / AR97x)** augmente le rendement :

MAX - N5 :

5 levées = 7,11% - 4 levées = 42,95% - 3 levées = 43,14%
2 levées = 6,80% R = **3,504**

N5 - N4 :

5 levées = 7,11% - 4 levées = 44,57% - 3 levées = 39,10%
2 levées = 9,22% R = **3,496**

N°11 Ajouter :

(b) (N) 10x
(S) AR976

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Attaquer vers le 9.
Si le 10 perd en Ouest (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 45,78% - 3 levées = 40,31%
2 levées = 6,80% R = 3,53

VAR - N5 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Attaquers vers le 9.
Si le 10 perd en Ouest (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 40,29% - 3 levées = 48,22%
2 levées = 4,38% R = 3,50

SO3 (+ 3,17) : (1) Laisser courir le 7.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 85,22% - 2 levées = 1,21% R = 3,12

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = VAR
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = VAR
Vulnérable **5C, 5P, 5SA = SO3**

Ajouter N°11 BIS :

(a) (N) 109
(S) AR54x

(b) (N) 109
(S) AR6xx

(c) (N) 109
(S) AR65x

(d) (N) 109
(S) AR7xx

(e) (N) 109
(S) AR76x

(f) (N) 109
(S) AR8xx

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Tirer le Roi.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 40,37% - 3 levées = 43,61% - 2 levées = 16,02% R = 3,24

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Tirer le Roi.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 16,02% R = 3,21

(c/d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Laisser courir le 9.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 43,60% - 3 levées = 42,80% - 2 levées = 13,60% R = 3,30

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Laisser courir le 9.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 51,27% - 3 levées = 41,93% - 2 levées = 6,80% R = 3,44

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer du 10. S' il est couvert ou s'il perd (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 47,40% - 3 levées = 48,22% - 2 levées = 4,38% R = 3,43

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert ou s'il perd (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 58,46% - 3 levées = 34,43% R = 3,73

N.B. La présence du 7 (109 / AR87x) augmente le rendement :
5 levées = 8,72% R = 3,82

Ajouter N°11 TER :

(a)	(N) 10x (S) AR654	**(b)**	(N) 10x (S) AR76x	**(c)**	(N) 10x (S) AR765
(d)	(N) 10x (S) AR8xx	**(e)**	(N) 10x (S) AR85x	**(f)**	(N) 10x (S) AR854
(g)	(N) 10x (S) AR86x	**(h)**	(N) 10x (S) AR864	**(i)**	(N) 10x (S) AR865
(j)	(N) 10x (S) AR87x	**(k)**	(N) 10x (S) AR875	**(l)**	(N) 10x (S) AR876

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Donner un coup à blanc.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 52,08% - 2 levées = 12,39% R = 3,23

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Attaquer vers le 7, mais si Ouest fournit petit (2) Donner un coup à blanc.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,60% R = 3,22

N4 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Tirer le Roi, mais si Ouest fournit petit (2) Donner un coup à blanc.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 16,02% R = 3,21

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Tirer le Roi, mais si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 7.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 52,43% - 2 levées = 10,43% R = 3,27

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Donner un coup à blanc.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.

OU

(1) Attaquer vers le 10. S'il perd ou si Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 49,66% - 2 levées = 14,81% R = 3,21

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd, Ouest fournissant petit, ou si Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Tirer l'As et le Roi. Si (1) Ouest fournit le 9 et si le 10 perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 24,87% - 3 levées = 61,53% - 2 levées = 13,60% R = 3,11

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

Page 111

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Donner un coup à blanc. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 48,05% - 2 levées = 14,81% R = 3,22

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd, Ouest fournissant petit, ou si Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Tirer l'As et le Roi. Si (1) Ouest fournit le 9 et si le 10 perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 24,87% - 3 levées = 61,53% - 2 levées = 13,60% R = 3,11

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO3

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Donner un coup à blanc. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 50,47% - 2 levées = 12,39% R = 3,25

(g) MAX - N4 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 47,64% - 2 levées = 13,60% R = 3,25

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd, Ouest fournissant petit, ou si Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Tirer l'As et le Roi. Si (1) Ouest fournit le 7 ou le 9 et si le 10 perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 14,21% - 3 levées = 73,40% - 2 levées = 12,39% R = 3,02

N.B. Pour (g) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 3 levées, quel que soit le contrat, il ne faut pas prendre le maniement SO3, mais, comme pour 2 ou 4 levées, le maniement MAX - N4 !

(h/i) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
(h) 4 levées = 38,76% - 3 levées = 48,85% - 2 levées = 12,39% R = 3,26
(i) 4 levées = 38,76% - 3 levées = 50,81% - 2 levées = 10,43% R = 3,28

(j) MAX : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale la Dame ou le Valet prendre et (2) Laisser courir le 10. Si le 8 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 46,77% - 2 levées = 8,01% R = 3,37

N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 11,18% R = 3,36

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer du 10 et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 27,45% - 3 levées = 65,75% - 2 levées = 6,80% R = 3,21

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO3)

(k) MAX : (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 47,23% - 2 levées = 7,55% **R = 3,377**

N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 43,20% - 2 levées = 9,97% **R = 3,369**

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 5 (mettre le 8 si Est fournit le 6).
4 levées = 24,22% - 3 levées = 70,19% - 2 levées = 5,59% R = 3,19

VAR : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Attaquer vers le 8.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 46,43% - 3 levées = 44,35% - 2 levées = 9,22% **R = 3,372**

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(l) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 48,79% - 2 levées = 4,38% R = 3,42

Ajouter N°11 QUATRE :

(a)	(N) 108	**(b)**	(N) 108	**(c)**	(N) 108
	(S) AR54x		(S) AR64x		(S) AR7xx
(d)	(N) 108	**(e)**	(N) 108	**(f)**	(N) 108
	(S) AR74x		(S) AR75x		(S) AR76x
(g)	(N) 108	**(h)**	(N) 107	**(i)**	(N) 107
	(S) AR765		(S) AR543		(S) AR643
(j)	(N) 107	**(k)**	(N) 107	**(l)**	(N) 107
	(S) AR652		(S) AR653		(S) AR654
(m)	(N) 106				
	(S) AR543				

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 6, le 7 ou le 9, prendre du Roi et (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 16,02% R = 3,21

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 5, le 7 ou le 9, prendre du Roi et (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 16,02% R = 3,21

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 9, prendre du Roi et (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,60% R = 3,22

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 5, le 6 ou le 9, prendre du Roi et (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 49,26% - 2 levées = 13,60% R = 3,24

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Laisser courir le 8.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 48,85% - 2 levées = 12,39% R = 3,26

(f) MAX : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre et (2) Laisser courir le 8.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 46,43% - 3 levées = 46,77% - 2 levées = 6,80% R = 3,40

N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 11,18% R = 3,36

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer du 10 et (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 28,66% - 3 levées = 66,96% - 2 levées = 4,38% R = 3,24

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX (jamais N4)
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 48,79% - 2 levées = 4,38% R = 3,42

(h) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 6, le 8 ou le 9, prendre du Roi et (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 52,08% - 2 levées = 12,39% R = 3,23

(i) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 5, le 8 ou le 9, prendre du Roi et (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 52,08% - 2 levées = 12,39% R = 3,23

(j) MAX - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 8 ou le 9, prendre du Roi et (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,60% R = 3,22

N4 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre du Roi et (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 16,02% R = 3,21

(k) MAX - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 4, le 8 ou le 9, prendre du Roi et (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 52,08% - 2 levées = 12,39% R = 3,23

N4 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre du Roi et (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 48,05% - 2 levées = 14,81% R = 3,22

N.B. Pour (j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(l) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre, prendre du Roi et (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 52,43% - 2 levées = 10,43% R = 3,27

Page 111

(m) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 7, le 8 ou le 9, prendre du Roi et (2) Laisser courir le 6. Sinon (2) Tirer l'As.
Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 52,08% - 2 levées = 12,39% R = 3,23

N°12 **(a)** (N) R9 / (S) A10xxx **(b)** (N) Rx / (S) A109xx

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet, prendre du Roi et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 61,37% - 3 levées = 30,62% - 2 levées = 8,01% R = 3,53

N.B. La présence du 7 en Sud (R9 / A107xx) augmente le rendement :
4 levées = 61,37% - 3 levées = 31,83% - 2 levées = 6,80% R = 3,55

(b) MAX - N5 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si un honneur tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 58,14% - 3 levées = 33,04%
2 levées = 5,59% R = 3,59

N5 - N4 : (1/2) Tirer le Roi et l'As, sauf si Ouest défausse au premier tour
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 24,97%
2 levées = 10,43% R = 3,57
N.B. Ce maniement est le meilleur si Est ne peut avoir plus de 4 cartes dans la couleur.

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX ou N5 - N4
Non Vulnérable 1C et + = N5 - N4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = N5 - N4
Vulnérable

N°12 Ajouter (c) :

(c) 7 (N) Rx
DV
x (S) A1098x

MAX - N5 - N4 : (1/2) Tirer le Roi et l'As, sauf si Ouest défausse au premier tour
5 levées = 3,23% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 30,56% R = 3,73

N°12 Ajouter (d/e/f) :

(d) (N) R9 / (S) A108xx **(e)** (N) R9 / (S) A1076x **(f)** (N) Rx / (S) A1097x

(d) MAX : (1) Tirer le Roi. (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 64,60% - 3 levées = 33,79% R = 3,68

N5 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 60,56% - 3 levées = 36,21% R = 3,67

VAR - N5 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As si Est fournit.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 63,79% - 3 levées = 28,14%
2 levées = 4,84% R = 3,65

SO4 (+ 2,42) : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As si Est fournit.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 67,83% - 3 levées = 25,72%
2 levées = 4,84% R = 3,66

Page 111 **N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX ou N5
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = N5 - N4
Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX ou SO4
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9… Cf.(a)
4 levées = 61,37% - 3 levées = 32,58% - 2 levées = 6,06% R = 3,55

SO3 (+ 1,68) : (1) Tirer le Roi. (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 48,79% - 2 levées = 4,38% R = 3,42

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(f) MAX - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 7.
Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 62,18% - 3 levées = 31,83%
2 levées = 4,38% R = 3,610

N5 - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit (2) Tirer l'As.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 27,39%
2 levées = 8,01% **R = 3,598**

N5 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 58,14% - 3 levées = 34,25%
2 levées = 4,38% **R = 3,602**

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou chelem = N5 - N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Page 112 **N°13** **(a)** (N) Rx
(S) A108xx

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur ou le 9 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 40,78% - 2 levées = 12,39% R = 3,34

N.B.1) Il est facile pour Ouest de fournir le 9 avec 9x, mais difficile de fournir un honneur avec D9 ou V9 secs.

2) La présence du 7 en Sud (Rx / A1087x) améliore le rendement :
4 levées = 46,83% - 3 levées = 48,79% - 2 levées = 4,38% R = 3,42

VAR : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 8. S'il fournit le 9 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 45,21% - 3 levées = 42,40% - 2 levées = 12,39% R = 3,33
(si on est victime d'un jeu trompeur)
Mais si on ne s'est pas trompé (on suppose que Ouest ne met pas le 9 avec 9x) :
4 levées = 50,06% - 3 levées = 37,55% - 2 levées = 12,39% R = 3,38

N°13 Ajouter (b/c/d) :

(b) (N) R7	**(c)** (N) Rx	**(d)** (N) Rx
(S) A108xx	(S) A10xxx	(S) A1076x

(b) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur ou le 9 (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 44,41% - 2 levées = 8,76% R = 3,38

SO3 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 7. Si Ouest intercale un honneur ou le 9 (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 53,23% - 2 levées = 8,01% R = 3,31

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO3

(c) MAX - N3 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 49,26% - 2 levées = 13,60% R = 3,24

N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 16,02% R = 3,23

N.B. La présence en Sud du 7 sans le 6 (Rx / A107xx) augmente le rendement :
MAX - N3 : 4 levées = 38,76% et R = 3,25
N4 : 4 levées = 40,37% et R = 3,24

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 7 en mettant l'As si Est fournit le 8 ou le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 40,37% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 11,18% R = 3,29

N°14

(a) (N) xx	**(b)** (N) xx
(S) AR10xxx	(S) AR109xx

(a) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet (2) Renouveler.
6 levées = 13,56% - 5 levées = 62,74% - 4 levées = 21,74%
3 levées = 1,96% R = 4,88

(b) MAX - N6 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet (2) Renouveler. Sinon (2/3) Tirer l'As et le Roi.
6 levées = 13,56% - 5 levées = 68,39% - 4 levées = 16,09%
3 levées = 1,96% R = 4,94

SO5 (+ 5,66) : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 80,83% - 4 levées = 10,43%
3 levées = 1,96% R = 4,92
6 levées = 6,78% - 5 levées = 80,83% - 4 levées = 10,43%
3 levées = 1,96% R = 4,92

N.B. La présence du 8 en Nord ou Sud assure 4 levées :
Avec le 8 en Nord (8x / AR109xx) : R = 4,96
Avec le 8 en Sud (xx / AR1098x) : R = 4,97

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

N°14 Ajouter (c) :

(c) 8 (N) 9x
DV
8 (S) AR10xxx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet
(2) Attaquer du 9. Sinon (2/3) Tirer l'As et le Roi :
6 levées = 13,56% - 5 levées = 68,39% - 4 levées = 16,09%
3 levées = 1,96% R = 4,94

SO4 (+1,96) : (1) Attaquer vers le 9 :
5 levées = 67,83% - 4 levées = 32,17% R = 4,68

N.B. Pour (c) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 4 levées, quel que soit le contrat, il ne faut pas prendre le maniement SO4, mais, comme pour 3, 5 ou 6 levées, le maniement MAX - N6 - N5 !

N°14 Ajouter :

(d)	(N) 98	**(e)**	(N) 98	**(f)**	(N) 9x
	(S) AR10xxx		(S) AR107xx		(S) AR108xx

(d) MAX - N6 - N5 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre (2) Laisser courir le 8.
Sinon (2/3) Tirer l'As et le Roi.
6 levées = 13,56% - 5 levées = 68,39% - 4 levées = 18,05% R = 4,96

(e/f) MAX - N6 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre (2) Laisser courir le 8 (e) ou Attaquer vers le 8 (f). Sinon (2/3) Tirer l'As et le Roi.
(e) 6 levées = 13,56% - 5 levées = 70,35% - 4 levées = 16,09% R = 4,97
(f) 6 levées = 13,56% - 5 levées = 68,39% - 4 levées = 18,05% R = 4,96

SO5 - (e) + 3,70 - (f) + 5,66 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 9.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 80,83% - 4 levées = 12,39% R = 4,94

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

Ajouter N° 14 BIS :

(a)	(N) 109	**(b)**	(N) 109	**(c)**	(N) 10x
	(S) AR6xxx		(S) AR7xxx		(S) AR8xxx
(d)	(N) 10x	**(e)**	(N) 10x	**(f)**	(N) 10x
	(S) AR87xx		(S) AR876x		(S) AR76xx
(g)	(N) 108	**(h)**	(N) 108	**(i)**	(N) 108
	(S) AR65xx		(S) AR7xxx		(S) AR75xx
(j)	(N) 108	**(k)**	(N) 107		
	(S) AR76xx		(S) AR65xx		

(a) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 7 ou le 8 (2) Laisser courir le 9. Si Est couvre et si Ouest fournit petit prendre de l'As et (2) Tirer le Roi. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 64,44% - 4 levées = 28,26%
3 levées = 3,91% R = 4,67

N.B. (a) La présence du 5 en Sud augmente le rendement : R = 4,73

(b) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre prendre et (2) Laisser courir le 9. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 63,87% - 4 levées = 25,44%
3 levées = 3,91% R = 4,74

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement : R = 4,81

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 9 (2) Attaquer vers le 8. Si Est couvre et si Ouest fournit petit prendre de l'As et (2) Tirer le Roi. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 9 prendre de l'As et (2) Tirer le Roi. Si Est couvre et si Ouest fournit petit prendre de l'As et (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 21,74% - 3 levées = 1,96% R = 4,74

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 9 prendre de l'As et (2) Tirer le Roi. Si Est couvre et si Ouest fournit petit prendre de l'As et (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.

OU

(1) Attaquer du 10. Si Est fournit mettre l'As et (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 21,74% - 3 levées = 1,96% R = 4,74

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Attaquer vers le 7. Si Est couvre et si Ouest fournit petit prendre de l'As et (2) Tirer le Roi. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

(g) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 7 ou le 9 (2) Laisser courir le 8. Si Est couvre et si Ouest fournit petit prendre de l'As et (2) Tirer le Roi. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

(h) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 9 (2) Laisser courir le 8. Si Est couvre et si Ouest fournit petit prendre de l'As et (2) Tirer le Roi. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

(i) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 6 ou le 9 (2) Laisser courir le 8. Si Est couvre et si Ouest fournit petit prendre de l'As et (2) Tirer le Roi. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

(j) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 9 prendre de l'As et (2) Tirer le Roi. Si Est couvre et si Ouest fournit petit prendre de l'As et (2) Laisser courir le 8. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 21,74% - 3 levées = 1,96% R = 4,74

(k) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Laisser courir le 7. Si Est couvre et si Ouest fournit petit prendre de l'As et (2) Tirer le Roi. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

N°15 **(a)** (N) Rx
(S) A109xxx

(b) (N) R9
(S) A10xxxx

(a) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Tirer le Roi. Si un honneur tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 80,83% - 4 levées = 10,43%
3 levées = 1,96% R = 4,92

N.B. La présence du 8 en Nord ou Sud assure 4 levées : R = 4,94
(R8 / A109xxx ou Rx / A1098xx)

Page 113

(b) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale la Dame ou le Valet, prendre et (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 81,96% - 4 levées = 16,08% - 3 levées = 1,96% R = 4,80

N6 : (1) Tirer le Roi. (2) Attaquer du 9 et mettre l'As, sauf si Est (1) a fourni un honneur et (2) défausse.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 66,70% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,76

VAR1 : (1) Tirer le Roi (2) Laisser courir le 9.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 75,74% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 4,79

VAR2 - SO4 (-) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet, mettre le Roi et (2) Tirer l'As.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 72,91% - 4 levées = 21,74%
3 levées = 1,96% R = 4,78

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = N6 ou VAR1
Non Vulnérable 1C et + = N6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = N6 ou VAR1
Vulnérable 2SA, 3C et + = N6
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4

N°15 Ajouter :

(c) 8 (N) R9
DV
8 (S) A107xxx

(d) 8 (N) R9
DV
x (S) A108xxx

(c) MAX - N5 : (1) Tirer le Roi (2) Laisser courir le 9.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 78,57% - 4 levées = 14,13%
3 levées = 3,91% R = 4,81

N6 : (1) Tirer le Roi. Si la Dame ou le Valet tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le 9.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 69,53% - 4 levées = 19,78%
3 levées = 3,91% R = 4,79

SO4 (+ 1,95) - N5 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Mettre le Roi et (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 81,96% - 4 levées = 16,08% - 3 levées = 1,96% R = 4,80
ou
SO4 (-) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Mettre le Roi et (2) Tirer l'As.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 72,91% - 4 levées = 21,74%
3 levées = 1,96% R = 4,78

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = N6 ou MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N6
S'il faut réaliser 4 ou 5 levées : SO4 - N5
S'il faut réaliser 3 levées : MAX

Mais le maniement MAX est MTPP

(d) MAX - N6 - N5 : (1) Tirer le Roi. Si la Dame ou le Valet tombe (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le 9.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 80,83% - 4 levées = 12,39% R = 4,94

Page 113
Page 114

Changement de numérotation pour le N°16 et le N°17

N°16 **(a)** 8 (N) Rx **(nouveau diagramme)**
DV9 ▬▬▬
8 (S) A10xxxx

MAX - N5 - N4 : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 10. Cf(a) MAX
6 levées = 3,39% - 5 levées = 70,09% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,73

N6 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 10. Cf(a) N6
6 levées = 6,78% - 5 levées = 61,05% - 4 levées = 28,26%
3 levées = 3,91% R = 4,71

N.B. La présence du 8 en Sud (Rx / A108xxx) augmente le rendement :
R = 4,76

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N6
Vulnérable 2SA, 3C et + = N6
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4

N°16 **(b)** (N) Rx **(c)** (N) Rx
▬▬▬ ▬▬▬
(S) A1087xx (S) A10876x

(b) MAX - N4 - (c) VAR 1 : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 10.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 72,91% - 4 levées = 21,74%
3 levées = 1,96% R = 4,78

(b/c) N6 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 63,87% - 4 levées = 27,39%
3 levées = 1,96% R = 4,75

(b) N5 - (c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du 10 et le laisser courir si Ouest fournit une petite carte. S'il fournit la Dame, le Valet ou le 9, ou bien s'il défausse, mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 8.
(b) 5 levées = 79,13% - 4 levées = 16,96% - 3 levées = 3,91% R = 4,76
(c) 5 levées = 79,13% - 4 levées = 20,87% R = 4,79

(c) VAR 2 : (1) Attaquer du 8 et le laisser courir si Ouest fournit une petite carte.
Si Ouest fournit la Dame ou le Valet, mettre le Roi et (2) Tirer l'As.
Si Ouest fournit le 9, mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 10.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 67,26% - 4 levées = 29,35% R = 4,74

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N6
Vulnérable 2SA, 3C et + = N6
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = VAR 1
Non Vulnérable 1C et + = N6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR 1 ou N6
Vulnérable 2SA, 3C et + = N6
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4

Page 113
Page 114

N°16 **Ajouter** :

(d)

	8	(N) R8
DV9		
	x	(S) A1076xx

(e)

	8	(N) R8
DV9		
	6	(S) A107xxx

(d/e) MAX - (e) N5 : (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 10.
(d) 6 levées = 3,39% - 5 levées = 72,91% - 4 levées = 21,74%
3 levées = 1,96% R = 4,78
(e) 6 levées = 3,39% - 5 levées = 72,91% - 4 levées = 19,79%
3 levées = 3,91% R = 4,76

(d/e) N6 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
(d) 6 levées = 6,78% - 5 levées = 63,87% - 4 levées = 27,39%
3 levées = 1,96% R = 4,75
(e) 6 levées = 6,78% - 5 levées = 63,87% - 4 levées = 25,44%
3 levées = 3,91% R = 4,74

(d) N5 (N4 seulement si Ouest = CPL) : (1) Attaquer du 10 et le laisser courir si Ouest fournit une petite carte. S'il fournit la Dame, le Valet ou le 9, mettre le Roi et (2) Laisser courir le 8 :
5 levées = 79,13% - 4 levées = 18,91% - 3 levées = 1,96% R = 4,77

(d/e) SO4 - (e) VAR N5 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest défausse ou s'il intercale la Dame, le Valet ou le 9, mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 10.
(d) 5 levées = 76,30% - 4 levées = 23,70% R = 4,76
(e) 5 levées = 76,30% - 4 levées = 21,74% - 3 levées = 1,96% R = 4,74

(d/e) VAR SO4 (-) (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest défausse ou s'il intercale le 9 mettre le Roi et (2) Laisser courir le 8. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet mettre le Roi et (2) Tirer l'As :
(d) 6 levées = 3,39% - 5 levées = 67,26% - 4 levées = 29,35% R = 4,74
(e) 6 levées = 3,39% - 5 levées = 67,26% - 4 levées = 27,39%
3 levées = 1,96% R = 4,72

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N6
Vulnérable 2SA, 3C et + = N6
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N6
Vulnérable 2SA, 3C et + = N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO4 - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 - N5
S'il faut réaliser 3 levées : MAX

N°17

(a) (N) Rx
(S) A10xxxxx

(b) (N) Rx
(S) A109xxxx

(c) (N) Rx
(S) A1098xxx

(d) (N) R8
(S) A109xxxx

(a) MAX - N7 - N6 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer l'As :
7 levées = 46,35% - 6 levées = 44,09% - 5 levées = 9,56% R = 6,37

Page 113
Page 114

(b/c/d) MAX - (b) N7 - N6 - (c/d) N7 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
(b/c) 7 levées = 46,35% - 6 levées = 48,87% - 5 levées = 4,78% R = 6,42

(c) SO6 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 10. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet ou bien s'il défausse, mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 8.
7 levées = 12,44% - 6 levées = 87,56% R = 6,12

(d) SO6 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet ou bien s'il défausse, mettre le Roi et (2) Laisser courir le 8.
7 levées = 12,44% - 6 levées = 87,56% R = 6,12

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MAX
Manche ou chelem = SO6

N°17 Ajouter (e) :

(e) 9 (N) R9
DV
8 (S) A10xxxxx

MAX - N7 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
7 levées = 46,35% - 6 levées = 44,09% - 5 levées = 9,56% R = 6,37

SO6 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Laisser courir le 9.
7 levées = 12,43% - 6 levées = 82,79% - 5 levées = 4,78% R = 6,08

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MAX
Manche ou chelem = SO6

Ajouter N° 17 BIS :

(a) (N) xx

(S) AR10xxxx

MAX - N7 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
7 levées = 46,35% - 6 levées = 44,09% - 5 levées = 9,56% R = 6,37

SO6 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet et si Ouest défausse, (2) Renouveler. Sinon (2) Tirer l'As.
7 levées = 19,22% - 6 levées = 76,00% - 5 levées = 4,78% R = 6,14
(en admettant que Est n'intercale pas avec un honneur second)

N.B. Normalement, Est ne doit pas intercaler avec DVx, mais il peut le faire avec Dx ou ou Vx pour créer une fourchette fantôme. Dans ce cas :
7 levées = 46,35% - 6 levées = 48,87% - 5 levées = 4,78% R = 6,42

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO6

Page 113
Page 114

N° 17 BIS, ajouter :

(b) (N) xx	**(c)** (N) 10x	**(d)** (N) 109
(S) AR109xxx	(S) AR98xxx	(S) AR87xxx
(e) (N) 10x	**(f)** (N) 109	**(g)** (N) 10x
(S) AR9xxxx	(S) AR8xxxx	(S) AR8xxxx
(h) (N) 10x	**(i)** (N) 109	**(j)** (N) 108
(S) AR87xxx	(S) AR76xxx	(S) AR76xxx

(b/c/d) MAX - N7 - N6 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet ou ne fournit pas (2) Attaquer vers le 10 (b) ou Laisser courir le 10 (c/d). Sinon (2) Tirer l'As.
7 levées = 46,35% - 6 levées = 48,87% - 5 levées = 4,78% R = 6,42

(e/f) MAX - N7 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
7 levées = 46,35% - 6 levées = 44,09% - 5 levées = 9,56% R = 6,37

SO6 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 10.
7 levées = 26,57% - 6 levées = 68,65% - 5 levées = 4,78% R = 6,22

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO6

(g) MAX - N7 - N6 : (1/2) Tirer l'As et le Roi. Idem sans le 10 et sans le 8
7 levées = 40,70% - 6 levées = 49,74% - 5 levées = 9,56% R = 6,31

VAR (Est = CPL) : (1) Attaquer du 10.
7 levées = 26,57% - 6 levées = 63,87% - 5 levées = 9,56% R = 6,17

(h/i/j) MAX - N7 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
7 levées = 40,70% - 6 levées = 49,74% - 5 levées = 9,56% R = 6,31

SO6 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 10… **Cf.(e/f)**
7 levées = 26,57% - 6 levées = 68,65% - 5 levées = 4,78% R = 6,22

N.B. Pour (h/i/j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

Page 114 **N°18** **(a)** (N) R109
(S) Axxx

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76

N.B. La présence **du 7 en Sud (R109 / A7xx)** augmente le rendement :
3 levées = 77,21% R = 2,77

Page 114 **N°18 Ajouter : Avec le 8 en Sud :**

(b) (N) R109

(S) A8xx

MAX - N3 : Cf (a) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. Si
Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 2,42% - 3 levées = 79,17% - 2 levées = 18,41% R = 2,84
Cf. N° 24 (b) page 117

N4 : (1) Tirer le Roi et (2) Laisser filer le 10 et s'il perd (3) Laisser filer le 9.
4 levées = 4,04% - 3 levées = 73,58% - 2 levées = 22,38% R = 2,82
Cf. N° 24 (a) page 117

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°19 **(a)** (N) R10x
(S) Axxx

(b) (N) R10x
(S) A8xx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Ouest intercale un honneur.
3 levées = 52,43% - 2 levées = 47,57% R = 2,52

N.B. La présence **du 8 en Nord (R108 / Axxx)** augmente le rendement :
3 levées = 55,65% R = 2,56

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer le Roi et (3) Attaquer vers le 8 s'il existe une fourchette.Si Ouest intercale un honneur (2) Réattaquer vers le 10 et s'il perd (3) Attaquer vers le 8.
3 levées = 63,16% - 2 levées = 36,84% R = 2,63
N.B. L'impasse au troisième tour est supérieure au jeu en tête de 3,88%

N°19 Ajouter : Avec le 7 en Sud :

(c) (N) R10x

(S) A7xx

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer le Roi et (3) Attaquer vers le 7 s'il existe une fourchette. Si Ouest intercale un honneur (2) Réattaquer vers le 10. S'il perd (3) Attaquer vers le 7 s'il existe une fourchette.
3 levées = 56,94% - 2 levées = 43,06% R = 2,57

Page 115 **N°20** **(a)** (N) xxx
(S) AR10x

(b) (N) 9xx
(S) AR10x

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Renouveler si Est intercale. Sinon (2/3) Tirer l'As et le Roi (sauf si le 9 est maître).
(a) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 45,31% - 2 levées = 47,58% R = 2,60
(b) 4 levées = 8,72% - 3 levées = 60,66% - 2 levées = 30,62% R = 2,78

SO3 - (a) + 4,04 - (b) + 2,42 : (1) Tirer l'As. Si un honneur apparaît (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10. (a) Si Est intercale (2) Renouveler.
(a) 3 levées = 56,46% - 2 levées = 43,54% R = 2,56
(b) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 68,57% - 2 levées = 28,20% R = 2,75

VAR (sans les communications nécessaires) :
(1/2) Tirer l'As et le Roi. Si Ouest fournit un honneur (3) Attaquer vers le 10 :
(a) 3 levées = 54,84% - 2 levées = 45,16% R = 2,55
(b) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 63,96% - 2 levées = 32,81% R = 2,70

N.B.(a) La présence du 8 en Nord (8xx / AR10x) augmente le rendement.
MAX : R = 2,63 SO3 : 3 levées = 61,14% et R = 2,61

N.B.(b) La présence du 7 en Nord et du 5 en Sud (97x / AR105) ou de 7 et 6 en Nord et du 4 en Sud (976 / AR104) augmente le rendement :
MAX : 4 levées = 10,33% et R = 2,80

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°20 Ajouter :

(c)	(N) 9xx	**(d)**	(N) 97x	**(e)**	(N) 976
	(S) AR107		(S) AR106		(S) AR105

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Renouveler si Est intercale. Si (1) ou (2) le 10 fait la levée, attaquer du 9.
4 levées = 14,78% - 3 levées = 56,05% - 2 levées = 29,17% R = 2,86

SO3 (+ 2,51) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou la Dame (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 7 (c) ou laisser courir le 7 (d/e).
4 levées = 4,04% - 3 levées = 69,30% - 2 levées = 26,66% R = 2,77

N.B. Pour (c/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°21	**(a)**	(N) xxx	**(b)**	(N) xxx	
		(S) AR108		(S) AR109	

(a) MAX - N4 : Modifier le maniement :
(1) Attaquer vers le 8.(2) Renouveler si Est intercale un honneur. Si Est fournit le 9 mettre le 10 (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 8 s'il existe une fourchette.
Si le 8 perd à la Dame ou au Valet (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10.
Si le 8 perd au 9 (2) Tirer l'As et si Ouest fournit la Dame ou le Valet (3) Attaquer vers le 10.
4 levées = 11,00% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 40,55% R = 2,70

Modifier aussi le maniement SO3 :
SO3 (+ 1,77) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le 10 et si le 10 perd au Valet ou à la Dame (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 8. Si Est fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd (3) Tirer le Roi. Si Est fournit petit mettre l'As et si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 9 (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd au Valet ou à la Dame (3) Attaquer vers le 10.
4 levées = 1,78% - 3 levées = 59,44% - 2 levées = 38,78% R = 2,63

VAR : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers le 8. S'il perd (3) Attaquer vers le 10. Si (1) Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 2,42% - 3 levées = 58,72% - 2 levées = 38,86% R = 2,64

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = VAR
Manche ou Chelem = SO3

Page 115

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10. Si le 9 tient ou si Est intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 10 et (3) Renouveler si nécessaire.
4 levées = 24,00% - 3 levées = 53,62% - 2 levées = 22,38% R = 3,02

VAR : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9. S'il perd (3) Attaquer vers le 10.
Ce maniement diminue le rendement sans apporter de gain en sécurité.

Ajouter N° 21 BIS :

(a)	(N) 87x (S) AR106	**(b)**	(N) 876 (S) AR105
(c)	(N) 87x (S) AR105	**(d)**	(N) 875 (S) AR104

(a/b) Cf. N°21(a) : maniements et pourcentages en remplaçant "Attaquer vers le 8" par "Laisser courir le 8".

(c/d) MAX : (1) Attaquer vers le 10. Renouveler si Est intercale un honneur. Si le 10 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 48,54% - 2 levées = 44,35% R = 2,63

N4 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10. S'il perd au 9 (2) Tirer l'As et si Ouest fournit la Dame ou le Valet (3) Attaquer vers le 10, sinon (3) Tirer le Roi. Si (1) Est couvre du Valet ou de la Dame (2) Laisser courir le 7 et (3) Tirer le Roi. Si (1) Est couvre du 9 mettre le 10 et s'il perd (2) Tirer l'As. Si alors Ouest fournit le 6 (3) Laisser courir le 7 et sinon (3) Tirer le Roi.
4 levées = 7,99% - 3 levées = 42,90% - 2 levées = 49,11% R = 2,59

SO3 (+ 5,49) : (1) Attaquer du petit vers Sud. Si (1) Est fournit la Dame ou le Valet mettre l'As et (2) Attaquer du 8 et si Est fournit le 9 mettre le 10, si Est fournit petit mettre le Roi et (3) Attaquer vers le 10. Si (1) Est fournit le 9 mettre l'As et (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est fournit petit mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 61,14% - 2 levées = 38,86% R = 2,61

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 5K = MAX
Non Vulnérable 5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 6K = MAX
Vulnérable 6C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

Ajouter N° 21 TER :

(a)	(N) 98x (S) AR10x	**(b)**	(N) 1098 (S) ARxx
(c)	(N) 98x (S) AR107	**(d)**	(N) 987 (S) AR10x

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 68,89% - 2 levées = 22,39% R = 2,86

N.B. La présence du 6 en Sud (98x / AR106) augmente le rendement :
4 levées = 17,54% et R = 2,95

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd ou s'il est couvert (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 68,89% - 2 levées = 24,00% R = 2,83

N.B. La présence du 6 en Sud (1098 / AR6x) augmente le rendement :
4 levées = 13,16% et R = 2,89

Page 115 **(c/d) Cf. N°21(b) : maniement et pourcentages** en remplaçant "Attaquer vers le 9" par "Laisser courir le 9".

4 levées = 24,00% - 3 levées = 53,62% - 2 levées = 22,38% R = 3,02

Page 116 **N°22** Diagramme (a) : Remplacer 9 par 7 (diagramme à 7 cartes)

(a)	(N) AR10	**(b)**	(N) AR10	**(c)**	(N) ARx
	(S) xxxx		(S) 9xxx		(S) 10987

MAX - N4 - (a) N3 : (1) Attaquer vers le 10 (a/b) ou Laisser courir le 10 (c). Si Ouest intercale la Dame ou le Valet et (2) Renouveler l'impasse contre l'honneur manquant.

(a) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 45,32% - 2 levées = 47,57% R = 2,60
(b/c) 4 levées = 8,72% - 3 levées = 60,66% - 2 levées = 30,62% R = 2,78

(b/c) SO3 (+ 2,42) : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10.

4 levées = 3,23% - 3 levées = 68,57% - 2 levées = 28,20% R = 2,75

(b/c) VAR - SO3 (-) (+ 0,81) : (1/2) Tirer l'As et le Roi.

4 levées = 3,23% - 3 levées = 66,96% - 2 levées = 29,81% R = 2,73

N.B. Ce maniement est supérieur au précédent si Est détient au moins 2 cartes dans la couleur (Cf. N°25b).

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°23

(a)	(N) ARx	**(b)**	(N) ARx
	(S) 10xxx		(S) 108xx
(c)	(N) ARx	**(d)**	(N) ARx
	(S) 109xx		(S) 1098x

(a/b/c) MAX - (a) N3 - (b/c) N4 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi. Si nécessaire (3) Attaquer vers le 10 (a) ou vers le 8 (b).

(a) 3 levées = 54,10% - 2 levées = 45,90% R = 2,54
(b) 4 levées = 1,61% - 3 levées = 55,72% - 2 levées = 42,67% R = 2,59
(c) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 66,21% - 2 levées = 30,56% R = 2,73

(d) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert (2) Laisser courir le 9.

4 levées = 7,11% - 3 levées = 62,27% - 2 levées = 30,62% R = 2,765

(d) SO3 (+ 2,42) : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 10. Cf. N°22(b/c)

4 levées = 3,23% - 3 levées = 68,57% - 2 levées = 28,20% R = 2,75

(d) VAR - SO3 (-) (+ 0,81) : (1/2) Tirer l'As et le Roi. Cf. N°22(b/c)

4 levées = 3,23% - 3 levées = 66,96% - 2 levées = 29,81% R = 2,73

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°23 Ajouter (e/f)

(e)	7 (N) AR8	**(f)**	7 (N) AR8
	DV9		DV9
	7 (S) 10xxx		x (S) 107xx

(e) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.

3 levées = 57,73% - 2 levées = 42,27% R = 2,58

Page 116 **(f) MAX - N4 - N3** : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet ou la Dame (2) Attaquer du 10. Sinon (2) Tirer le Roi (même si (1) est fournit le 9).
4 levées = 1,61% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 41,86% R = 2,60
N.B. Est "doit" fournir la Dame ou le Valet avec D9 ou V9 secs;

Page 117 **N°24** **(a)** (N) Rxx **(b)** (N) Rxx
(S) A109x (S) A1098

(a) MAX - N4 - N3 - (b) N4 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers le 9 (même si Ouest a fourni un honneur). S'il perd (3) Attaquer vers le 10.
4 levées = 4,04% - 3 levées = 73,58% - 2 levées = 22,38% R = 2,82

(b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9. S'il perd ou s'il tient (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 2,42% - 3 levées = 79,17% - 2 levées = 18,41% R = 2,84

N.B. Ce maniement exige plusieurs communications et suppose que Ouest ne couvre pas s'il détient DVxx(xx). En pratique, il peut être meilleur (1) d'attaquer du 10, et s'il n'est pas couvert, de mettre le Roi et d'attaquer (2) vers le 9 et (3) vers le 8 (**Cf.(a)** avec les mêmes pourcentages).
Ce dernier maniement est également le meilleur si les partages 5-1 et 6-0 sont exclus ou si Est = CPF.

VAR 1 (sans communications) : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As sauf si Ouest a défaussé au premier tour.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 66,96% - 2 levées = 29,81% R = 2,73

VAR 2 (sans communications) - N4 : (1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As sauf si Ouest a défaussé au premier tour ou fourni un honneur.
4 levées = 4,04% - 3 levées = 66,15% - 2 levées = 29,81% R = 2,74

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3
Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°24 Ajouter : Avec le 8 en Nord :

(c) (N) R8x
(S) A109x

Les maniements sont les mêmes qu'avec le 8 en Sud sauf **MAX - N3 :**
(1) Attaquer vers le 8, au lieu de (1) Attaquer du 10.
Les pourcentages ne changent pas :
MAX - N3 : 4 levées = 2,42% - 3 levées = 79,17% - 2 levées = 18,41% R = 2,84
N4 : 4 levées = 4,04% - 3 levées = 73,58% - 2 levées = 22,38% R = 2,82

N°25 **(a)** (N) Rxx **(b)** (N) R9x
(S) A10xx (S) A10xx

(a) MAX - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit le Valet ou la Dame (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10 si nécessaire. Sinon (2) Attaquer vers le 10 et si Est intercale (3) Renouveler.
3 levées = 56,46% - 2 levées = 43,54% R = 2,56

VAR (sans communications) : Tirer (1) l'As et (2) le Roi. Si nécessaire (3) Attaquer vers le 10.
3 levées = 54,10% - 2 levées = 45,90% R = 2,54
ou
(1) Tirer le Roi. (2) Attaquer vers Sud et mettre l' As sauf si Ouest a défaussé au premier tour. Si un honneur tombe en Est ou en Ouest (3) Attaquer vers le 10.
3 levées = 54,84% - 2 levées = 45,16% R = 2,55
N.B. Ces maniements sont meilleurs si les partages 5-1 et 6-0 sont exclus ou bien pour le second si Est est tenté d'intercaler avec DVxx(x)

Page 117 **N.B. La présence du 8 en Nord** augmente le rendement : R = 2,58
La présence du 7 en Sud augmente le rendement : R = 2,61

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet, prendre et (2) Tirer l'As. Sinon, tirer (2) le Roi et (3) l'As.
4 levées = 1,62% - 3 levées = 73,35% - 2 levées = 25,03% **R = 2,766**

N4 : Modifier le maniement et les pourcentages :
(1) Tirer l'As. Si Est fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
ou
(1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers l' As. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 68,57% - 2 levées = 28,20% R = 2,75

VAR (sans communications) - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers Nord et mettre le Roi sauf si Est a défaussé au premier tour.
ou
(1) Tirer le Roi (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As sauf si Ouest a défaussé au premier tour.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 66,96% - 2 levées = 29,81% R = 2,73
N.B. Ces maniements sont meilleurs si les partages 5-1 et 6-0 sont exclus ou bien si la défense est tentée d'intercaler avec DVxx(x)

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Ajouter : Avec le 7 en Sud :

(c) (N) R9x
(S) A107x

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet, prendre et (2) Laisser courir le 9. Sinon tirer (2) le Roi (3) l'As
4 levées = 2,42% - 3 levées = 72,54% - 2 levées = 25,03% R = **2,7739**

N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 7 et si le 7 perd à la Dame ou au Valet (3) Attaquer vers le 10.
4 levées = 4,04% - 3 levées = 69,30% - 2 levées = 26,66% R = **2,7737 !!**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Page 118 **N°26** (N) Rxx
(S) A108x

MAX - N4 : (1)Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 9, attaquer (2) vers le 8 et, si nécessaire (3) vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10 (3) Renouveler si Est intercale la Dame ou le Valet.
4 levées = 2,42% - 3 levées = 58,72% - 2 levées = 38,86% R = 2,64

SO3 (+ 0,08) : (1)Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 9 (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 8 et (3) vers le 10 si le 8 perd à la Dame ou au Valet.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 38,78% R = 2,63

Page 118

VAR 1 (Cf.N°25a) : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 9 (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10 et (3) Renouveler si nécessaire.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 55,26% - 2 levées = 43,13% R = 2,59
avec la meilleure défense : Ouest fournit le 9 avec 9x
mais si Ouest ne fournit jamais le 9 avec 9x :
4 levées = 1,61% - 3 levées = 60,10% - 2 levées = 38,29% R = 2,63

VAR 2 (sans communications) : Tirer (1) l'As et (2) le Roi. Si nécessaire (3) Attaquer vers le 10 (ou vers le 8 si Ouest a fourni la Dame ou le Valet).
4 levées = 1,61% - 3 levées = 55,72% - 2 levées = 42,67% R = 2,59

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Vulnérable Manche 3SA à 5K = MAX - N4 ou SO3
5C et + = SO3

N°27 **(a)** (N) xxx
(S) AR10xx

(b) (N) 9xx
(S) AR10xx

(a/b) MAX - N5 - (a) N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Renouveler.
(b) Si Est défausse, prendre du Roi et (2) Attaquer vers le 9.
(a) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 21,73%
2 levées = 1,96% R = 3,88
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 18,04% R = 3,96

N.B. (a) Avec le 8 en Sud : +2,83% pour 5 levées (9 singleton en Ouest), mais le maniement indiqué n'est pas le MAX , Cf N°28(b) page 119

SO4 (+ 5,65) - VAR (sans communications) : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe (2) Tirer le Roi et (a) si nécessaire (3) Attaquer vers le 10. Sinon, (2) Attaquer vers le 10 (a) ou vers le 9 (b).
(a) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,18% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 3,87
(b) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 12,39% **R = 3,944**

(b) VAR - N5 - N4 (Est = CPL) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Tirer l'As et, si nécessaire (3) Attaquer vers le 10. Si le 9 est couvert (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% **R = 3,936**

N.B. Ce maniement est très supérieur à tous les autres si Est détient au moins deux cartes dans la couleur.

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°27 Ajouter : Avec le 7 en Sud :

(c) (N) 9xx
(S) AR107x

MAX : (1) Attaquer vers le 7. Si Est fournit le 8 mettre le 10 et si le 10 perd (2) Tirer l'As. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le 9. Si le 7 perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 12,43% - 4 levées = 74,31% - 3 levées = 13,26% R = 3,99

Page 118 **N5 :** (1) Attaquer du 9. Si Est couvre prendre et (2) Attaquer vers le 10. Si le 9 perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 67,52% - 3 levées = 14,13%
2 levées = 1,96% R = 3,98

ou

(1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur prendre et (2) Laisser courir le 9. Si le 10 perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 65,57% - 3 levées = 18,01% R = 3,98

SO4 (+ 0,87) : (1) Tirer l'As. Cf.(b)
5 levées = 9,04% - 4 levées = 78,57% - 3 levées = 12,39% R = 3,97

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX

N°27 Ajouter :

(d)	(N) 9xx	**(e)**	(N) 98x	**(f)**	(N) 1098
	(S) AR108x		(S) AR10xx		(S) ARxxx

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Tirer l'As et, si nécessaire (3) Attaquer vers le 10. Si le 9 est couvert (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 22,04% - 4 levées = 67,53% - 3 levées = 10,43% R = 4,12

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 12,39% R = 4,01

N.B. La présence du 7 en Nord (987 / AR10xx) ou en Sud (98x / AR107x) augmente le rendement : 5 levées = 22,04% et R = 4,12 **Cf.27(d)**

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si le 10 est couvert (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 18,04% R = 3,96

N.B. La présence du 7 (1098 / AR7xx), Cf.27(e) avec le 7**, ou du 6 (1098 / AR6xx),** augmente le rendement : 5 levées = 16,39% et R = 3,98 avec le 6

Page 119 **N°28**

(a)	(N) xxx	**(b)**	(N) xxx
	(S) AR109x		(S) AR108x

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vetrs le 9. S'il tient ou si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As et, si nécessaire (3) Attaquer vers le 10.
5 levées = 22,04% - 4 levées = 67,52% - 3 levées = 8,48%
2 levées = 1,96% R = 4,10

(b) MAX - N3 (ni N5, ni N4) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale un honneur (2) Renouveler.
5 levées = 12,43% - 4 levées = 68,65% - 3 levées = 16,96%
2 levées = 1,96% R = 3,92

N5 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur ou si Ouest fournit le 9 (2) Réattaquer vers le 10 (ou vers le 8).
5 levées = 16,39% - 4 levées = 59,91% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,91

SO4 (+ 0,87) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10. (3) Renouveler si nécessaire.
5 levées = 9,04% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,89

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°28 Ajouter :

(c)	8	(N) xxx	**(d)**	8	(N) 8xx	**(e)**	8	(N) 87x
	DV9			DV9			DV9	
	x	(S) AR1087		x	(S) AR1076		x	(S) AR1065

(f)	8	(N) 876
	DV9	
	x	(S) AR1054

MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le 10…
5 levées = 16,39% - 4 levées = 61,87% - 3 levées = 19,78%
2 levées = 1,96% R = 3,93

SO4 (+ 3,69) : cf.(b) : (1) Tirer l'As…
5 levées = 9,04% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,89

VAR : (1) Attaquer vers le 8 (c) ou Laisser courir le 8 (d/e/f).
5 levées = 12,43% - 4 levées = 68,65% - 3 levées = 16,96%
2 levées = 1,96% R = 3,92
Ce maniement **VAR**, (1) Attaquer vers le 8..., **est le maniement MTPP**

N.B. Pour (c/d/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : Contrat en mineure = VAR
Autres contrats = MAX - N5 - N3

N°29	**(a)**	(N) 10xx	**(b)**	(N) 10xxx	
		(S) AR8xx		(S) AR8x	

(a) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 9 ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer le Roi (ou donner un coup à blanc).
4 levées = 81,96% - 3 levées = 14,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,78

N5 : (1) Tirer l'As. Si l'un des flancs fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,74

SO3 (+ 3,91) : (1) Attaquer vers le 10. Si personne ne défausse (2) Tirer l'As.
4 levées = 70,65% - 3 levées = 29,35% R = 3,71

VAR : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 9, le Valet ou la Dame prendre et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 79,13% - 3 levées = 18,91% - 2 levées = 1,96% R = 3,77

Page 119

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N5
Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : Tout contrat = MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(b) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit la Dame ou le Valet ou s'il défausse (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 78,57% - 2 levées = 18,04% R = 2,85

N4 : (1) Tirer l'As. Si l'un des flancs fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 69,52% - 2 levées = 23,70% R = 2,83

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : Tout contrat = MAX - N3

N°29 Ajouter (c/d) :

(b)	8	(N) 10xxx	**(c)**	(N) 1087x	**(d)**	(N) 10xxx
	DV9					
	x	(S) AR8x		(S) ARxx		(S) ARxx

(c) Les maniements et les pourcentages de (c) sont les mêmes que ceux de (b) :
MAX - N3 : 4 levées = 3,39% - 3 levées = 78,57% - 2 levées = 18,04% R = 2,85
N4 : 4 levées = 6,78% - 3 levées = 69,52% - 2 levées = 23,70% R = 2,83

(d) MAX - N4 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi (idem avec le 8 en Nord sans le 7)
4 levées = 6,78% - 3 levées = 66,70% - 2 levées = 26,52% R = 2,80

N°29 Ajouter (e) :

(e)	8	(N) 10xx
	DV9	
	8	(S) ARxxx

MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 70,09% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,73

N5 : (1) Tirer l'As. Si la Dame ou le Valet tombe (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 61,05% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,71

SO3 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 10. Renouveler si Ouest intercale et si Est ne fournit pas. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 67,82% - 3 levées = 30,22% - 2 levées = 1,96% R = 3,66

Page 119 **N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N5
Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : Tout contrat = MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 120 **N°30** **(a)** (N) Rxx / (S) A10xxx **(b)** (N) R9x / (S) A10xxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N5 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Tirer l'As.
(b) Si (1) Est défausse (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
(a) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,17% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,87
(b) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 12,39% **R = 3,944**

(b) SO4 (+ 2,83) - Ouest = CPL : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale un honneur prendre du Roi et (2) Tirer l'As. Si le 9 perd (2) Tirer le Roi.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 87,04% - 3 levées = 9,57% **R = 3,938**

(b) VAR N5 - Ouest = CPL : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,92

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°31 **(a)** (N) Rxx / (S) A109xx **(b)** (N) Rxx / (S) A108xx **(c)** (N) R7x / (S) A108xx

MAX - (a/b) N5 - N4 - N3 - (c) N5 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer (a) vers le 9 ou (b/c) vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
(a) 5 levées = 9,04% - 4 levées = 78,57% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,95
La présence du 8 assure 3 levées.
(b /c) 5 levées = 9,04% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,89

(c) SO4 (+ 2,83) et SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
Si Est intercale le 9, mettre le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet, prendre et (2) Attaquer vers le 7.
4 levées = 84,78% - 3 levées = 15,22% R = 3,85

(c) VAR 1 - SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
Si Est intercale le 9, mettre le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet, prendre et (2) Tirer le Roi.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 75,74% - 3 levées = 20,87% R = 3,83

(c) VAR 2 - SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 7.
Si Ouest intercale le 9, le Valet ou la Dame, prendre et (2) Laisser courir le 7.
5 levées = 5,65% - 4 levées = 70,65% - 3 levées = 23,70% R = 3,82

(c) VAR 3 - SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10.
Si Est intercale le Valet ou la Dame, prendre et (2) Attaquer vers le 7.
4 levées = 81,96% - 3 levées = 18,04% R = 3,82

(c) VAR 4 (Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 7.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,56% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,83

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO4 - SO3
sauf pour 1T ou 1K Non Vulnérable, cas où il n'y a pas de MIMP :
(MAX < VAR 3)

A**jouter :**

(d)	8	(N) Rxx	**(e)**	8	(N) Rxx	**(f)**	8	(N) R6x
	DV9	▬▬▬		DV9	▬▬▬		DV9	▬▬▬
	6	(S) A1087x		x	(S) A10876		x	(S) A1087x

MAX - N5 - (d) N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 7.
Sinon (2) Attaquer vers le 10 :
5 levées = 9,04% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,89 (idem b/c)

(d) SO4 (+ 2,83) - (e/f) SO4 (+ 2,83) - SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
Si Est fournit le 9, mettre le 10. Si Est fournit la Dame ou le Valet, prendre et (2) Laisser courir le 8.
(d) 4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83
(e/f) 4 levées = 84,78% - 3 levées = 15,22% R = 3,85

(e/f) VAR 1 - SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
Si Est fournit le 9, mettre le 10. Si Est fournit la Dame ou le Valet, prendre et (2) Tirer le Roi.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 75,74% - 3 levées = 20,87% R = 3,83

(e/f) VAR 2 - SO3 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 8.
Si Ouest fournit le 9, le Valet ou la Dame, prendre et (2) Attaquer vers le 7.
5 levées = 5,65% - 4 levées = 70,65% - 3 levées = 23,70% R = 3,82

(e/f) VAR 3 - SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10.
Si Est intercale le Valet ou la Dame, prendre et (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 81,96% - 3 levées = 18,04% R = 3,82

(d/e/f) VAR (Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 8 (d/e) ou Attaquer vers le 6 (f).
(d) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,56% - 3 levées = 14,14%
2 levées = 3,91% R = 3,81
(e/f) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,56% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,83

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5 - N3
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : Tout contrat = MAX - N5 - N3

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO4 - SO3
sauf pour 1T ou 1K Non Vulnérable, cas où il n'y a pas de MIMP :
(MAX < VAR 3)

A**jouter :**

(g)	8	(N) R9x	**(h)**	8	(N) R9x
	DV	▬▬▬		DV	▬▬▬
	8	(S) A107xx		7	(S) A108xx

Les maniements et les pourcentages sont identiques pour (g) et (h).

MAX - N5 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 7 (g) ou le 8 (h).
Sinon (2) Attaquer vers le 10 :
5 levées = 9,04% - 4 levées = 78,57% - 3 levées = 12,39% R = 3,97

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 5,65% - 4 levées = 84,78% - 3 levées = 9,57% R = 3,96

VAR (Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9 ou Tirer le Roi si (1) Est a fourni un honneur.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,92

N.B. Pour (g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Mais **si le 8 est en Nord ou avec en Sud le 8 et le 7**, **il faut permuter les maniements Cf.(i/j/k) ci-après :**

N°31	**(i)**	8	(N) R98	**(j)**	8	(N) R98	**(k)**	8	(N) R9x
		DV			DV			DV	
		7	(S) A10xxx		x	(S) A107xx		x	(S) A1087x

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9
(i) 5 levées = 5,65% - 4 levées = 86,74% - 3 levées = 7,61% R = 3,98
(j/k) 5 levées = 5,65% - 4 levées = 88,70% - 3 levées = 5,65% R = 4,00

N5 : (1) Tirer le Roi
(i) 5 levées = 9,04% - 4 levées = 78,57% - 3 levées = 12,39% R = 3,97
(j/k) 5 levées = 9,04% - 4 levées = 80,53% - 3 levées = 10,43% R = 3,99

N.B. Pour (i/j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

N°31 **Ajouter avec le 8 ou avec 76 en Sud :**

(l)	(N) Rxx	**(m)**	(N) Rxx
	(S) A1098x		(S) A10976

MAX - (l) N5 - (m) N5 - N4 : (1) Tirer le Roi
(l) 5 levées = 9,04% - 4 levées = 80,53% - 3 levées = 10,43% R = 3,99
(m) 5 levées = 9,04% - 4 levées = 80,53% - 3 levées = 8,47%
2 levées = 1,96% R = 3,97

(l) SO4 (+ 0,86) : (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 5,65% - 4 levées = 84,78% - 3 levées = 9,57% R = 3,96

(m) SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 84,22% - 3 levées = 12,39% R = 3,91

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 121 **N°32** **(a)** (N) R8x **(b)** (N) R8xx

(S) A10xxx (S) A10xx

MAX - (a) N5 - N4 (Est = CPL) - (b) N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 10.

(a) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,17% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,87
(b) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 77,13% - 2 levées = 16,09% R = 2,91

(a) VAR 1 - N4 (Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8 (mettre le Roi si Ouest ne fournit pas).

5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,56% - 3 levées = 14,14%
2 levées = 3,91% R = 3,81

(a) VAR 2 - N4 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8 (mettre le Roi si Ouest ne fournit pas). Si le 10 perd (2) Tirer le Roi.

4 levées = 81,96% - 3 levées = 16,09% - 2 levées = 1,96% R = 3,80

(a) VAR 3 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame, le Valet ou le 9 mettre l'As et (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2) Tirer le Roi.

4 levées = 77,17% - 3 levées = 20,87% - 2 levées = 1,96% R = 3,75

Ces pourcentages sont calculés sur la meilleure défense (difficile) : Est met le 9 s'il détient 4 ou 5 cartes par DV9 !
Si on suppose que Est ne met pas le 9 avec 4 ou 5 cartes par DV9 :

4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

(a) SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit un petit, mettre le 8. S'il fournit le 9 ou s'il défausse, mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 10, sauf si Est a défaussé. Si (1) Ouest fournit un honneur, mettre le Roi et (2) Tirer l'As.

5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 23,70% R = 3,80

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(b) SO3 (+ 4,79) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2) Tirer l'As.

3 levées = 86,74% - 2 levées = 13,26% R = 2,87

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°32 Ajouter :

(c) 8 (N) R87 **(d)** 8 (N) R87
DV9 DV9
6 (S) A10xxx x (S) A106xx

(c) MAX - N5 - N4 : Cf.(a) (1) Tirer le Roi...

5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,17% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,87

SO3 (+ 1,96) - N4 : (1) Attaquer du 8. Si (1) Est ne fournit pas laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 7. Sinon mettre le 10 et (2) Tirer le Roi.

4 levées = 81,96% - 3 levées = 18,04% R = 3,82

VAR1 - N5 : (1) Attaquer du 8. Si (1) Est ne fournit pas laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 7. Sinon mettre l'As et (2) Tirer le Roi.

5 levées = 6,78% - 4 levées = 69,52% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,81

VAR2 - N4 : (1) Attaquer du 8. Si (1) Est ne fournit pas laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 7. Sinon mettre l'As et (2) Tirer le Roi.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,56% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,83

VAR3 - SO3 : (1) Attaquer du 8. Si (1) Est ne fournit pas laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est intercale la Dame ou le Valet (2) Tirer le Roi. Sinon mettre le 10 et (2) Tirer le Roi.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 23,70% R = 3,80

VAR4 - SO3 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit un petit, mettre le 8. S'il fournit le 9 ou s'il défausse, mettre le Roi et (2) Laisser courir le 8. Si (1) Ouest fournit un honneur, mettre le Roi et (2) Tirer l'As.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 23,70% R = 3,80

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(d) MAX - N5 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10 :
5 levées = 9,04% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,89

SO4 (+ 2,83) - SO3 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 8. Si Est fournit le 9, mettre le 10. Si Est fournit la Dame ou le Valet, prendre et (2) Attaquer vers le 7.
4 levées = 84,78% - 3 levées = 15,22% R = 3,85

VAR 1 - SO3 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 8. Si Est fournit le 9, mettre le 10. Si Est fournit la Dame ou le Valet, prendre et (2) Tirer le Roi.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 75,74% - 3 levées = 20,87% R = 3,83

VAR 2 - SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 9, le Valet ou la Dame, prendre et (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 5,65% - 4 levées = 70,65% - 3 levées = 23,70% R = 3,82

VAR 3 - SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale le Valet ou la Dame, prendre et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 81,96% - 3 levées = 18,04% R = 3,82

VAR (Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,56% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,83

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO4 - SO3
sauf pour 1T ou 1K Non Vulnérable, cas où il n'y a pas de MIMP :
(MAX < VAR 3)

Page 121 **N°32** **Ajouter :**

(e)	8	(N) R8xx	**(f)**	8	(N) R87x	**(g)**	8	(N) R876
	DV9			DV9			DV9	
	x	(S) A107x		x	(S) A106x		x	(S) A10xx

MAX - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 9,04% - 3 levées = 74,87% - 2 levées = 16,09% R = 2,93

SO3 (Ouest = CPL) (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur prendre et (2) Laisser courir le 7 (e) ou Attaquer vers le 7 (f/g). Si Est intercale le 9 mettre le 10 et s'il perd (2) Tirer l'As.
3 levées = 86,74% - 2 levées = 13,26% R = 2,87

SO3 (Est = CPL) (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 7 (e) ou Laisser courir le 7 (f/g). Si Est intercale un honneur prendre et (2) Laisser courir le 7 (e) ou Attaquer vers le 7 (f/g). Si Est couvre du 9 mettre le 10 et s'il perd (2) Tirer le Roi. Si le 7 perd à la Dame ou au Valet (2) Tirer le Roi.
3 levées = 86,74% - 2 levées = 13,26% R = 2,87
(Noter que Est doit couvrir du 9 avec D9xx ou V9xx)

N.B. Pour (e/f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°33	**(a)**	(N) R10x	**(b)**	(N) R10x	
		(S) Axxxx		(S) A8xxx	

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur prendre et (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer le Roi,
(a) 4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74
(b) 4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83
La présence du 7 en Sud assurerait 3 levées

(a) N5 : (1) Tirer le Roi (ou l'As). Si Est fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer l'As (ou le Roi).
5 levées = 6,78% - 4 levées = 61,05% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,71

(b) N5 : (1) Tirer le Roi. Si Est fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer l'As.
Si (1) Ouest fournit le 9 (2) Laisser courir le 10.
ou bien
(1) Tirer l'As. Si Est fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10,
5 levées = 6,78% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,74

(a) VAR1 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur prendre de l'As et (2) Tirer le Roi.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 64,44% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,69

(a) VAR 2 - Ouest = CPL : (1) Tirer l'As. Si Est fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 70,09% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,73

(b) VAR - Ouest = CPL : (1) Tirer l'As. Si Est fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,76

Page 121 **N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = VAR 2

Non Vulnérable 1C et + = N5

S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR 2 ou N5

Vulnérable 2SA, 3C et + = N5

S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : Tout contrat = MAX - N4 - N3

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4 - N3

Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N5

S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = N5

Vulnérable

S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : Tout contrat = MAX - N4 - N3

N°33 Ajouter :

(c) 8 (N) R107
DV9 ▬▬▬
x (S) A8xxx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur prendre et (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer le Roi,
4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

N5 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10,
5 levées = 6,78% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 27,39%
2 levées = 1,96% R = 3,75

VAR - N5 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,74

VAR - Ouest = CPL : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 10 (même si Est fournit la Dame ou le Valet au premier tour)
5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,78

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4 - N3

Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N5

S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4 - N3

Vulnérable Manche ou chelem = N5

S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : Tout contrat = MAX - N4 - N3

Page 122 **N°34**

(a) 8 (N) AR10
DV ▬▬▬
9 (S) xxxxx

(b) 8 (N) AR10
DV ▬▬▬
8 (S) 9xxxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N5 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Ouest intercale.
(a) 5 levées = 13,56% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,88
(b) 5 levées = 13,56% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% **R = 3,936**
La présence du 8 assurerait 3 levées.

(b) SO4 (+ 5,66) : (1) Tirer l'As. Si un honneur apparaît (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% **R = 3,924**

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 122 **N°34** **Ajouter :**

(c)	8	(N)	AR8	**(d)**	8	(N)	AR8
	DV9		▬▬▬		DV9		▬▬▬
	7	(S)	10xxxx		x	(S)	107xxx
(e)	8	(N)	ARx	**(f)**	8	(N)	ARx
	DV9		▬▬▬		DV9		▬▬▬
	8	(S)	109xxx		x	(S)	1098xx

(c) MAX - N4 : (1) Tirer l'As, Si Est fournit la Dame, le Valet ou le 9
(2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,57% - 3 levées = 14,13%
2 levées = 3,91% **R = 3,814**

N5 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 69,52% - 3 levées = 19,78%
2 levées = 3,91% R = 3,79

SO3 (+1,96) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale la Dame, le Valet ou le 9
(2) Attaquer à nouveau vers le 8.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 75,74% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% **R = 3,806**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4 ou N5
Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : Tout contrat = MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit la Dame, le Valet ou le 9
(2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,57% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 3,83

N5 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 69,52% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,81

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4 ou N5
Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : Tout contrat = MAX - N4 - N3

(e) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 72,35% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,84

(f) MAX - N5 : (1) Laisser courir le 10. Si Ouest couvre, prendre et (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 18,04% R = 3,96

SO4 (+ 5,65) : (1) Tirer l'As. Si un honneur apparaît (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 12,39% R = 3,94

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 122 **Ajouter N°34 BIS :**

(a)	8	(N)	ARx	**(b)**	8	(N)	ARxx
	DV		▬▬▬		DV		▬▬▬
	98	(S)	10xxxx		98	(S)	10xxx
(c)	8	(N)	ARx	**(d)**	8	(N)	ARxx
	DV		▬▬▬		DV		▬▬▬
	87	(S)	109xxx		87	(S)	109xx
(e)	8	(N)	ARx	**(f)**	8	(N)	ARxx
	DV		▬▬▬		DV		▬▬▬
	86	(S)	1097xx		86	(S)	1097x
(g)	8	(N)	ARx	**(h)**	8	(N)	ARxx
	DV		▬▬▬		DV		▬▬▬
	8	(S)	10976x		8	(S)	10976

(a/b/c/d/e/f/g) MAX - (a/c/e) N5 - N4 - N3 - (b/d/f) N4 - N3 - (g) N5 - N4 :
(1) Tirer l'As. (a/b/c/d) (2) Tirer le Roi.
(e/f/g) Si Est fournit le 8 (2) Attaquer du 10 (ou vers le 10 pour (f)), sinon (2) Tirer le Roi.
(de même pour (g) attaquer du 10 lorsque Est ne fournit pas au premier tour)
(a) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 66,70% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,76
(b) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 66,70% - 2 levées = 26,52% R = 2,80
(c) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 72,35% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,84
(d) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 72,35% - 2 levées = 20,87% R = 2,86
(e) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,17% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,87
(f) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,17% - 2 levées = 18,05% R = 2,89
(g) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,17% - 3 levées = 18,05% R = 3,89

VAR - (e/g)N5 - (f) N4 : (1) Attaquer du 10. S'il perd en Est à la Dame ou au Valet (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si le 10 est couvert, prendre et (2) Attaquer du 9.
(e) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,75
(f) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 29,35% R = 2,77
(g) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 27,39%
2 levées = 1,96% R = 3,74

(g) VAR - Ouest = CPL : (1) Attaquer du 10. Si Ouest couvre de la Dame ou du Valet (2) Laisser courir le 7,
5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,57% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 3,83

(h) MAX 1 - N3 : (1) Attaquer du 7. S'il perd en Est (2) Tirer l'As. Si le 7 est couvert par la Dame ou le Valet, prendre de l'As et (2) Tirer le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 83,35% - 2 levées = 13,26% R = 2,90
ou :
(h) MAX 2 : (1) Attaquer du 10. S'il perd en Est (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si le 10 est couvert, prendre et (2) Attaquer du 7.
4 levées = 6,22% - 3 levées = 77,69% - 2 levées = 16,09% R = 2,90

(h) N4 : (1) Attaquer du 10. S'il perd en Est à la Dame ou au Valet (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si le 10 est couvert, prendre et (2) Attaquer du 9.
4 levées = 9,61% - 3 levées = 68,65% - 2 levées = 21,74% R = 2,88

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX 2
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX 2 ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX 1 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = MAX 1
Autres contrats = MAX 1 ou MAX 2

Page 122 **Ajouter :**

(i) 8 (N) AR7
DV
86 (S) 109xxx

(j) 8 (N) AR7x
DV
86 (S) 109xx

(k) 8 (N) AR7
DV
8 (S) 1096xx

(l) 8 (N) AR7x
DV
8 (S) 1096x

(m) 8 (N) AR76
DV
8 (S) 109xx

(n) 8 (N) AR7x
DV
86 (S) 10954

(o) 8 (N) AR74
DV
86 (S) 1095x

(i/k) MAX - N5 - N4 : (1/2) Tirer l'As et le Roi
5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,17% - 3 levées = 18,05% R = 3,89

(i/k) VAR 1 - N5 : (1) Attaquer du 10.
S'il perd en Est à la Dame ou au Valet (2/3) tirer l'As et le Roi.
Si le 10 est couvert, prendre et (2) Attaquer du 9.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 27,39%
2 levées = 1,96% R = 3,75

(i/k) VAR 2 - N4 : (1) Attaquer du 10. S'il perd en Est à la Dame ou au Valet (2/3)
Tirer l'As et le Roi. Si le 10 est couvert, prendre et (2) Attaquer vers le 7.
(i) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,56% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,83
(k) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,56% - 3 levées = 18,05% R = 3,85

(j) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 7…
4 levées = 3,39% - 3 levées = 83,35% - 2 levées = 13,26% R = 2,90

(j) N4 : (1) Attaquer de l'As…
4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,17% - 2 levées = 18,05% R = 2,89

(j) VAR - N4 (-) : (1) Attaquer du 10 …
4 levées = 6,78% - 3 levées = 71,48% - 2 levées = 21,74% R = 2,85

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(l/m/n/o)) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 7... **Cf.(h)** R = 2,90
MAX : (1) Attaquer du 10... **Cf.(h)** R = 2,90
N4 : (1) Attaquer du 10... **Cf.(h)** R = 2,88 et 4 levées = 9,61%

Pour les combinaisons (h) et (l/m/n/o)) seul le premier maniement MAX est MTPP :
(h) Attaquer du 7 et (l/m/n/o) Attaquer vers le 7

N°35 **(a)** (N) xxxx
(S) AR109

(b) (N) 9xxx
(S) AR10x

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient ou si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 10. Si le 9 perd (2) Tirer l'As et, si nécessaire (3) Attaquer vers le 10.
4 levées = 24,00% - 3 levées = 65,57% - 2 levées = 10,43% R = 3,14

(b) MAX - N4 : Faire l'impasse contre Dame-Valet en attaquant **soit** (1) d'un petitt vers le 10 (Ouest = CPL), **soit** (1) du 9 (Est = CPL). Si Est intercale un honneur ou couvre le 9 (2) Attaquer vers le 10. Si le 9 perd (2) Tirer l'As et, si nécessaire (3) Attaquer vers le 10.
4 levées = 13,56% - 3 levées = 70,35% - 2 levées = 16,09% R = 2,97

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 122

(b) SO3 (+ 5,66) - (a/b) VAR (avec une seule communication) : (1) Tirer l'As. Si un honneur apparaît (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10 (a) ou Attaquer du 9 (b).
4 levées = 6,78% - 3 levées = 82,79% - 2 levées = 10,43% R = 2,96

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°35 Ajouter : **(c)** 8 (N) xxxx / DV8 / 98 (S) AR10x **(d)** 8 (N) 9xxx / DV8 / x (S) AR107

(e) 8 (N) 97xx / DV8 / x (S) AR106 **(f)** 8 (N) 976x / DV8 / x (S) AR105 **(g)** 8 (N) 9765 / DV8 / x (S) AR10x

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Renouveler.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 64,69% - 2 levées = 21,74% R = 2,92

(d/e/f/g) MAX - N4 : (1) Attaquer du 9. S'il reste maître ou s'il est couvert (2) Attaquer vers le 10 (ou le 7 si Ouest est chicane). S'il perd (2) Tirer l'As. Si Ouest ne fournit pas (3) Attaquer vers le 10 :
4 levées = 18,35% - 3 levées = 65,57% - 2 levées = 16,09% R = 3,02

(c/d/e/f/g) VAR 1 (avec une seule communication) et (c) SO3 (+ 5,66) - (d/e/f/g) SO3 (-) :
(1) Tirer l'As. Si un honneur apparaît (2) Tirer le Roi.
Sinon (2) Attaquer vers le 10 (c) ou attaquer du 9 (d/e/f/g).
(d/e/f/g) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 82,79% - 2 levées = 10,43% R = 2,96
(c) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 77,13% - 2 levées = 16,09% R = 2,91

(d/e/f/g) SO3 (+ 5,66) : (1) Tirer l'As. Si un honneur apparaît en Ouest (2) Laisser courir le 9.
(d/e/f/g) 4 levées = 9,04% - 3 levées = 80,53% - 2 levées = 10,43% R = 2,99

N.B. (d/e/f/g) Le maniement MTPP n'est pas le MAX, mais le suivant :
VAR 2 : (1) Attaquer vers le 7 (d) ou du 7 (e/f/g). Si Est intercale la Dame ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Si Est fournit le 8 mettre le 10.
4 levées = 14,39% - 3 levées = 72,35% - 2 levées = 13,26% R = 3,01

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. Pour (d/e/f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = VAR 2
Autres contrats = MAX

Ajouter : **(h)** 8 (N) 98xx / DV / x (S) AR10x **(i)** 8 (N) 1098x / DV / x (S) ARxx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 9. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,00% - 2 levées = 10,43% R = 3,03

La présence du 7 en Nord ou en Sud augmente le rendement : 4 levées = 24% et R = 3,14

Page 123

N°36 **(a)** (N) Rxxx / (S) A1098 **(b)** (N) R9xx / (S) A10xx

Sans indications distributionnelles, le choix de la première attaque est purement aléatoire.
(a) MAX - N3 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As. Si Est intercale un honneur, prendre de l'As et (2) Laisser courir le 10.
ou bien (Est = CPL) : (1) Laisser courir le 10. S'il perd (2) Tirer le Roi. Si Ouest couvre le 10, prendre du Roi et (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 5,65% - 3 levées = 88,70% - 2 levées = 5,65% R = 3,00

N4 : Tirer (1) l'As (Ouest = CPL) **ou bien** (1) le Roi (Est = CPL).
(2) Laisser courir le 10 ou (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 9,04% - 3 levées = 80,52% - 2 levées = 10,44% R = 2,99

VAR 1 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est fournit la Dame ou le Valet, prendre de l'As et (2) Tirer le Roi.Si le 10 perd (2) Tirer l'As.

VAR 2 - N3 : (1) Attaquer du 10. Si Ouest couvre de la Dame ou du Valet, prendre du Roi et (2) Tirer l'As. Si le 10 perd (2) Tirer le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 90,96% - 2 levées = 5,65% R = 2,98

Il n'y a pas de MTPP (aucun maniement n'est meilleur que tous les autres).
En TPP, si on veut faire mieux que le champ qui utilisera sans doute un maniement MAX, **le maniement meilleur est VAR 2 si le champ choisit MAX 1** : (1) Attaquer vers le 10, et **VAR 2 si le champ choisit MAX 2 :** (1) Attaquer du 10…

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = N4
Non Vulnérable 1C jusqu'à 3K (sauf 2SA) = Pas de MIMP
MAX 2 < N4(1) < MAX 1 < N4(2) < MAX 2
2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T jusqu'à 3K (sauf 2SA) = Pas de MIMP
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C jusqu'à 2K (sauf 1SA) = Pas de MIMP
MAX 2 < VAR 1 < MAX 1 < VAR 2 < MAX 2
1SA, 2C à 3P (sauf 2SA) = MAX
2SA, 3SA, 4T, 4K = Pas de MIMP
4C, 4P, 4SA = MAX
5T et + = Pas de MIMP
S'il faut réaliser 3 levées : 1T jusqu'à 2K (sauf 1SA) = Pas de MIMP
Vulnérable 1SA, 2C à 3P (sauf 2SA) = MAX
2SA, 3SA, 4T, 4K = Pas de MIMP
4C, 4P, 4SA = MAX
5T et + = Pas de MIMP
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = Pas de MIMP
MAX 2 < VAR 1 < MAX 1 < VAR 2 < MAX 2
Autres contrats = MAX

(b) MAX - N3 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As. Si Est intercale un honneur, prendre de l'As et (2) Tirer le Roi.
ou bien (Est = CPL) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Tirer le Roi. Si Ouest intercale un honneur, prendre du Roi et (2) Tirer l'As.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 90,96% - 2 levées = 5,65% R = 2,98

N4 : Tirer (1) l'As (Ouest = CPL) **ou** (1) le Roi (Est = CPL). Si un honneur tombe (2) Tirer en tête. Sinon (2) Attaquer vers la fourchette et mettre le 9 ou le 10.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 82,78% - 2 levées = 10,44% R = 2,96

N.B. Pour (b) les 2 maniements MAX sont MTPP.
N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°36 **Ajouter** **(c)** 8 (N) R9xx
DV
x (S) A108x

(d) 8 (N) R96x
DV8
x (S) A107x

(e) 8 (N) R976
DV8
x (S) A10xx

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer du 10 (Ouest = CPL)
ou (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Tirer le Roi. Si Ouest intercale un honneur (2) Attaquer du 9 (Est = CPL) :
4 levées = 5,65% - 3 levées = 88,70% - 2 levées = 5,65% R = 3,00 idem (a)

N4 : Tirer (1) l'As (Ouest = CPL) **ou** (1) le Roi (Est = CPL).
(2) Attaquer du 10 ou du 9 :
4 levées = 9,04% - 3 levées = 80,52% - 2 levées = 10,44% R = 2,99

VAR 1 - N3 : (1) Attaquer du 9 (c) ou vers le 10 (d/e). Si Est couvre ou intercale, prendre et (2) Tirer le Roi. Si (1) le 9 ou le 10 perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 90,96% - 2 levées = 5,65% R = 2,98

VAR 2 - N3 : (1) Attaquer du 10 (c) ou vers le 9 (d/e). Si Ouest couvre ou intercale, prendre et (2) Tirer l'As. Si (1) le 10 ou le 9 perd (2) Tirer le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 90,96% - 2 levées = 5,65% R = 2,98

Il n'y a pas de MTPP (aucun maniement n'est meilleur que tous les autres).
En TPP, si on veut faire mieux que le champ qui utilisera sans doute un maniement MAX, **le maniement meilleur est VAR 2 si le champ choisit MAX 1** : (1) Attaquer vers le 10 **et VAR 1 si le champ choisit MAX 2 :** (1) Attaquer du 10…

N.B. Pour (c/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = N4
Non Vulnérable 1C jusqu'à 3K (sauf 2SA) = Pas de MIMP
MAX 1 < N4(1) < MAX 2 < N4(2) < MAX 1
2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T jusqu'à 3K (sauf 2SA) = Pas de MIMP
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C jusqu'à 2K (sauf 1SA) = Pas de MIMP
MAX 1 < VAR 2 < MAX 2 < VAR 1 < MAX 1
1SA, 2C à 3P = MAX
2SA, 3SA, 4T, 4K = Pas de MIMP
4C, 4P, 4SA = MAX
5T et + = Pas de MIMP
S'il faut réaliser 3 levées : 1T jusqu'à 2K (sauf 1SA) = Pas de MIMP
Vulnérable 1SA, 2C jusqu'à 3P (sauf 2SA) = MAX
2SA, 3SA, 4T, 4K = Pas de MIMP
4C, 4P, 4SA = MAX
5T et + = Pas de MIMP
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = Pas de MIMP
MAX 1 < VAR 2 < MAX 2 < VAR 1 < MAX 1
Autres contrats = MAX

N°36 **Ajouter (f)**

8 (N) R9xx
DV8 ▬▬▬
86 (S) A107x

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Tirer le Roi. Si Ouest intercale un honneur
(2) Attaquer du 9 :
4 levées = 5,65% - 3 levées = 88,70% - 2 levées = 5,65% R = 3,00 idem (d)

N4 : (1) Tirer le Roi. (2) Attaquer du 9,
4 levées = 9,04% - 3 levées = 80,52% - 2 levées = 10,44% R = 2,99 idem (d)

Le maniement MTPP n'est pas le MAX, mais le suivant :
VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet prendre et (2) Tirer le Roi. Si le 10 perd (2) Tirer l'As,
4 levées = 3,39% - 3 levées = 90,96% - 2 levées = 5,65% R = 2,98

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N3
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 2K (sauf 1SA) = VAR - N3
Vulnérable 1SA, 2C et + = MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = VAR
Autres contrats = MAX

Page 123 **N°37** **(a)** (N) Rxxx **(b)** (N) Rxxx

(S) A10xx (S) A109x

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Tirer l'As et, si nécessaire (3) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 77,13% - 2 levées = 16,09% R = 2,91

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi.(2) Attaquer vers le 10, même si Ouest a fourni un honneur.
4 levées = 9,04% - 3 levées = 80,52% - 2 levées = 10,44% R = 2,99

VAR (sans communications) : Si (1) Ouest fournit un honneur (2) Tirer l'As.
(a) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 66,70% - 2 levées = 26,52% R = 2,80
(b) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 82,78% - 2 levées = 10,44% R = 2,96

N°37 **Ajouter :**

(c) (N) Rxxx **(d)** (N) Rxxx

(S) A108x (S) A1087

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 9,04% - 3 levées = 74,87% - 2 levées = 16,09% R = 2,93

(d) MAX - N4 : Cf.(c) (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 9,04% - 3 levées = 74,87% - 2 levées = 16,09% R = 2,93

(d) SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 8. Si (1) Est intercale le 9 mettre le 10 et (2) Tirer le Roi. Si (1) Est intercale la Dame ou le Valet prendre et (2) Laisser courir le 8 (sauf si Ouest ne fournit plus). Si (1) le 8 perd au 9 (2) Tirer l'As.

ou

(1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet prendre et (2) Laisser courir le 8 (sauf si Ouest ne fournit plus). Sinon (2) Tirer l'As.
3 levées = 86,74% - 2 levées = 13,26% R = 2,87

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 124 **N°38** (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)** **remplace le N°38(a)**

(S) AR10x(x)

(N) Rxx(x) 3 combinaisons **(d/e/f)** **remplace le N°38(b)**

(S) A10xx(x)

MAX - N5 - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Faire l'impasse contre l'honneur manquant. De même si Ouest défausse.
5 levées = 46,35% - 4 levées = 48,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,42

VAR (Ouest = CPL + 5) : (1/2) Tirer l'As et le Roi sauf si Ouest défausse au premier tour.
5 levées = 40,70% - 4 levées = 54,52% - 3 levées = 4,78% R = 4,36

N.B. Dans toutes les situations analogues, l'égalisation des chances du jeu en tête et de l'impasse intervient pour une réduction unilatérale de 5 places vacantes.

Page 124

Ajouter N°38 BIS :

(a/b/c/d) (N) 10xx(x) **(e/f/g/h)** (N) 109x(x)

(S) AR9(xx) (S) ARx(xx)

MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Faire l'impasse contre l'honneur manquant. Si Ouest défausse (a/b/c/d) : (2) Attaquer vers le 9.
(a/b/c/d) 5 levées = 46,35% - 4 levées = 48,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,42
(e/f/g/h) 5 levées = 46,35% - 4 levées = 44,09% - 3 levées = 9,56% R = 4,37

(a/b/c/d) VAR 1 : (1/2) Tirer l'As et le Roi sauf si Ouest défausse au premier tour. **Cf.N°38**
5 levées = 40,70% - 4 levées = 54,52% - 3 levées = 4,78% R = 4,36

(a/b/c/d) VAR 2 : (1) Attaquer directement vers le 9.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 88,44% - 3 levées = 4,78% R = 4,02

N.B. Les 2 maniements VAR 1 et VAR 2 deviennent respectivement MAX - N5 (avec R = 4,31) et SO4 si l'on est en Nord avant d'attaquer la couleur et si l'on ne dispose **d'aucune entrée ultérieure en Nord.**

(i/j/k/l) (N) 109x(x)

(S) AR7(xx)

MAX - N5 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Faire l'impasse contre l'honneur manquant.
5 levées = 46,35% - 4 levées = 44,09% - 3 levées = 9,56% R = 4,37

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer du 10 et le laisser courir sauf si Est fournit le 8.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 68,65% - 3 levées = 4,78% R = 4,22

N.B. Pour (j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

Ajouter N°38 TER :

(a/b/c/d) (N) 109x(x) **(e/f/g)** (N) 1098x

(S) AR8(xx) (S) ARx(xx)

MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Faire l'impasse contre l'honneur manquant. Si Ouest défausse : (2) Attaquer du 10.
5 levées = 46,35% - 4 levées = 48,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,42

VAR 1 : (1/2) Tirer l'As et le Roi sauf si Ouest défausse au premier tour. **Cf.N°38**
5 levées = 40,70% - 4 levées = 54,52% - 3 levées = 4,78% R = 4,36

VAR 2 : (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 88,44% - 3 levées = 4,78% R = 4,02

N.B. Les 2 maniements VAR 1 et VAR 2 deviennent respectivement MAX - N5 (avec R = 4,31) et SO4 si l'on est en Nord avant d'attaquer la couleur et si l'on ne dispose **d'aucune entrée ultérieure en Nord.**

Ajouter N°38 TER :

(h) (N) 1098 — (S) ARxxxx

(i) (N) 1098 — (S) AR7xxx

(h) MAX - N6 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Faire l'impasse contre l'honneur manquant.
6 levées = 46,35% - 5 levées = 44,09% - 4 levées = 9,56% R = 5,37

SO5 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 10.
6 levées = 19,22% - 5 levées = 76,00% - 4 levées = 4,78% R = 5,14

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N6
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO5

(i) MAX - N6 - N5 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Faire l'impasse contre l'honneur manquant. De même si Ouest défausse : (2) Attaquer du 10.
6 levées = 46,35% - 5 levées = 48,87% - 4 levées = 4,78% R = 5,42

N°39 (N) Rxx(x) — (S) A109x(x) — 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°39(a)**

MAX - N5 (Est = CPL) - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 46,35% - 4 levées = 48,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,42

VAR - N5 (Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit un honneur (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 46,35% - 4 levées = 44,09% - 3 levées = 9,56% R = 4,37

N°39 BIS (N) R9x(x) — (S) A10xx(x) — 2 combinaisons **(a/b) remplace le N°39(b)**

MAX - N5 : (1) Tirer le Roi (Est = CPL). Si Ouest fournit un honneur ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 10.
ou bien : (1) Tirer l'As (Ouest = CPL). Si Est fournit un honneur ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 46,35% - 4 levées = 48,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,42

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO4 (+ 4,78) : Attaquer (1) vers le 9 (Est = CPL) ou (1) vers le 10 (Ouest = CPL). Si le flanc intercale (2) Faire l'impasse contre l'hnneur manquant.
5 levées = 12,43% - 4 levées = 87,57% R = 4,12

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou chelem = SO4

Page 124 **Ajouter N°39 TER :**

(a/b/c) (N) Rxx(x) **(d/e/f)** (N) R8x(x)

(S) A1098(x) (S) A109x(x)

MAX - N5 : (1) Tirer le Roi (Est = CPL). Si Ouest fournit un honneur ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 10.
ou bien : (1) Tirer l'As (Ouest = CPL). Si Est fournit un honneur ou s'il défausse (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 46,35% - 4 levées = 48,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,42

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10 (Ouest = CPL) ou (1) Laisser courir le 10 (Est = CPL). Si le flanc intercale (2) Faire l'impasse contre l'hnneur manquant.
5 levées = 12,43% - 4 levées = 87,57% R = 4,12

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou chelem = SO4

Page 125 **N°40** **(a)** (N) AR10 **(b)** (N) R109

(S) xxxxxx (S) Axxxxx

(a) MAX - N5 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit un honneur ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 10.
6 levées = 46,35% - 5 levées = 44,09% - 4 levées = 9,56% R = 5,37

SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur prendre du Roi et (2) Attaquer vers le 10.
6 levées = 19,22% - 5 levées = 76,00% - 4 levées = 4,78% R = 5,14
N.B. Normalement Ouest ne doit pas intercaler avec DVx, mais il peut le faire avec Dx ou Vx pour créer une fourchette fantôme. Mais dans ce cas, si le déclarant ne se trompe pas :
6 levées = 46,35% - 5 levées = 48,87% - 4 levées = 4,78% R = 5,42

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N6
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO5

(b) MAX - N6 - N5 : Modifier le maniement et les pourcentages :
(1) Attaquer du 10. Si Est ne fournit pas laisser courir le 10 et (2) Attaquer vers le 9. Si Est fournit petit mettre l'As. Si Est couvre de la Dame ou du Valet prendre et (2) Attaquer vers le 9.
6 levées = 46,35% - 5 levées = 48,87% - 4 levées = 4,78% R = 5,42

Un seul autre maniement doit être signalé :
VAR - N6 (Est = CPL) : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Laisser courir le 10.
6 levées = 46,35% - 5 levées = 44,09% - 4 levées = 9,56% R = 5,37

Page 125 **N°40** **Ajouter :**

(c) (N) R10x
(S) Axxxxx

(d) (N) R109
(S) A8xxxx

(c) MAX- N6 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit un honneur (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer le Roi.
6 levées = 46,35% - 5 levées = 44,09% - 4 levées = 9,56% R = 5,37

SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 88,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,02

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N6
Manche ou chelem = SO5

(d) MAX - N6 : (1) Tirer le Roi (Est = CPL). Si Ouest fournit un honneur ou s'il défausse (2) Laisser courir le 10.
ou bien : (1) Tirer l'As (Ouest = CPL). Si Est fournit un honneur ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 10.
6 levées = 46,35% - 5 levées = 48,87% - 4 levées = 4,78% R = 5,42

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10 (Est = CPL) ou (1) Laisser courir le 10 (Ouest = CPL). Si le flanc intercale (2) Faire l'impasse contre l'hnneur manquant.
5 levées = 12,43% - 4 levées = 87,57% R = 4,12

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N6
Manche ou chelem = SO5

N°41(a/b/c) (N) 10xx
(S) AR8x(xx)

(d) (N) AR8
(S) 10xxxxx

(a/b/c) remplace (a)
(d) remplace (b)

MAX - N6 : (1/2) Tirer l'As et le Roi, mais (a/b/c) en attaquant du 10 pour tenter de provoquer une erreur d'Est s'il détient DV9x.
6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,74% - 4 levées = 9,56% R = 5,31

(a/b/c) Rectifier le maniement SO5 (les pourcentages sont exacts) :
SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer du 10 et le laisser courir sauf si Est fournit le 9. Si le 10 est couvert, prendre de l'As et (2) Tirer le Roi sauf si Ouest ne fournit pas ou fournit le 9 au premier tour. Dans ce cas (2) Attaquer vers le 8.
6 levées = 26,57% - 5 levées = 68,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,22

N.B. Pour (a/b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

(d) SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer d'un petit vers le 8.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 74,87% - 4 levées = 4,78% R = 5,16

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable **2SA, 3C et + = SO5**
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = SO5
Vulnérable

Page 125 **N°41** **Ajouter :**

(h) (N) AR8 **(i)** (N) ARx

(S) 107xxxx (S) 10876xx

MAX - N6 : (1/2) Tirer l'As et le Roi, mais en attaquant du 10 pour tenter de provoquer une erreur d'Est s'il détient DV9x.
6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,74% - 4 levées = 9,56% R = 5,31

SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer du 10… **Cf.(a/b/c)**
6 levées = 26,57% - 5 levées = 68,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,22

N.B. Pour (h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

N°42 (N) 10x(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f)** **remplace le N°42(a)**

(S) AR9(xx)

MAX- N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi, mais en attaquant (1) du 10 pour tenter de provoquer une erreur de défense.
5 levées = 78,00% - 4 levées = 22,00% R = 4,78

N°42 BIS (N) 109(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f)**

(S) AR8(xx)

MAX- N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi, mais en attaquant du 10 ... **Cf.N°42**
5 levées = 78,00% - 4 levées = 22,00% R = 4,78

N°42 TER (N) 1098(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e)**

(S) ARx(xx)

MAX- N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi, mais en attaquant du 10 ... **Cf. N°42**
5 levées = 78,00% - 4 levées = 22,00% R = 4,78

IL MANQUE LA DAME, LE VALET ET LE DIX

N°43 (a/..f) (N) x **5 à 10 cartes**

(S) AR98(xxxxx)

MAX - N3/9 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 cartes : 3 levées = 2,68% - 2 levées = 97,32% R = 2,03
6 cartes : 4 levées = 1,78% - 3 levées = 64,75% - 2 levées = 33,47% R = 2,68
7 cartes : 5 levées = 45,22% - 4 levées = 38,76% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,28
8 cartes : 6 levées = 67,83% - 5 levées = 28,26% - 4 levées = 3,91% R = 5,64
9 cartes : 8 levées = 40,70% - 7 levées = 49,74% - 6 levées = 9,56% R = 7,31
10 cartes : 9 levées = 78,00% - 8 levées = 22,00% R = 8,78

N°43(b) 6 cartes

N.B. Sans le 8 (x / AR9xx) le maniement est le même : **N4 - N3**
4 levées = 1,78% - 3 levées = 60,39% - 2 levées = 37,83% R = 2,64

N°43(c) 7 cartes

N.B. Sans le 8 (x / AR9xxx) le maniement est le même : **N5 - N4 - N3**
5 levées = 35,53% - 4 levées = 48,45% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,18

Ajouter :

N°43 (g) (N) x **7 cartes sans le 7 mais avec le 6**

(S) AR986x

MAX - N5 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi
5 levées = 45,22% - 4 levées = 38,76% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,28

SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 9 (SO4 mais pas SO3)
5 levées = 40,37% - 4 levées = 44,82% - 3 levées = 13,32%
2 levées = 1,49% R = 4,24

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou SO4**
2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N°43 (h) (N) x **7 cartes sans le 7 mais avec le 6 et le 5**

(S) AR9865

MAX - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi
5 levées = 45,22% - 4 levées = 38,76% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,28

SO4 (+ 1,21) - SO3 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 40,37% - 4 levées = 44,82% - 3 levées = 14,06%
2 levées = 0,75% R = 4,25

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO4 - SO3
Vulnérable

N°43 (i) (N) x
(S) AR987x **7 cartes avec le 7 sans le 6**

MAX - N5 - N4 : (1/2) Tirer l'As et le Roi
5 levées = 45,22% - 4 levées = 46,02% - 3 levées = 7,27%
2 levées = 1,49% R = 4,35

SO3 (+ 0,75) - N4 : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 40,37% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 8,01%
2 levées = 0,75% R = 4,31

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N5 - N4
Manche = SO3

N°43 (j) (N) x
(S) AR9876 **7 cartes avec le 7 et le 6**

MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi (il n'y a pas de SO3 ni de SO4)
5 levées = 45,22% - 4 levées = 46,02% - 3 levées = 8,76% R = 4,36

N°43 (k) (N) x
(S) AR987xx **8 cartes**

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le 9.
6 levées = 67,83% - 5 levées = 30,21% - 4 levées = 1,96% R = 5,66

N°44 (a) (N) xx
(S) AR98

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si Est intercale un honneur, prendre et (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 24,73% - 2 levées = 75,27% R = 2,25

N°44 Ajouter :

(b) (N) 9x
(S) AR87

(c) (N) 98
(S) AR76

(d) (N) xx
(S) AR97

(e) (N) 9x
(S) AR8x

(f) (N) 98
(S) AR7x

(b/c) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si Est intercale un honneur prendre et (2) Attaquer vers le 8 (b) ou Laisser courir le 8 (c). **Cf.(a)**
3 levées = 24,73% - 2 levées = 75,27% R = 2,25

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. Si Est intercale un honneur prendre et (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 7,99% - 2 levées = 92,01% R = 2,08

(e/f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
ou : (1/2) Tirer l'As et le Roi et (3) Jouer le petit.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 98,22% R = 2,02
(on ne peut gagner 3 levées qu'avec DV10 secs en Est)

N°45 **(a)** (N) xx
(S) AR98x

(b) (N) Rx
(S) A98xx

Modifier :

(a) MAX - N4 - N3 - et Est = CPL : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2/3) Tirer l'As et le Roi :
4 levées = 45,22% - 3 levées = 43,14% - 2 levées = 11,65% R = 3,34

N4 - VAR (Ouest = CPL) : (1/2) Tirer l'As et le Roi :
4 levées = 45,22% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 16,02% R = 3,29

(b) MAX - N4 : (1) Tirer le Roi et l'As même si un honneur tombe en Ouest au premier tour :
4 levées = 45,22% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 16,02% R = 3,29
(idem VAR (a))

SO3 (+3,63) : (1) Tirer le Roi. Si un honneur apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 40,37% - 3 levées = 47,24% - 2 levées = 12,39% R = 3,28

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°45 Ajouter :

(c) 7 (N) xx
DV10
x (S) AR987

(d) 7 (N) Rx
DV10
x (S) A987x

(c/d) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit une petite carte ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 50,40% - 2 levées = 4,38% R = 3,41

(e) 7 (N) xx
DV10
98 (S) ARxxx

(f) 7 (N) xx
DV10
876 (S) AR9xx

(g 7 (N) 9x
DV10
765 (S) AR8xx

(h) 7 (N) 98
DV10
654 (S) AR732

MAX - N4 - N3 : (1) Donner un coup à blanc (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 16,02% R = 3,20

N.B. La présence de certaines **cartes intermédiaires** permet parfois de faire une levée supplémentaire.
(Cf. ci-dessous N°45 BIS à N°45 SIX)

N°45 BIS (sans le 9)

(a) 7 (N) xx
DV10 ▬▬▬
9 (S) AR876

(b) 7 (N) 8x
DV10 ▬▬▬
9 (S) AR765

(c) 7 (N) 87
DV10 ▬▬▬
9 (S) AR654

(d) 7 (N) xx
DV10 ▬▬▬
96 (S) AR875

(e) 7 (N) 8x
DV10 ▬▬▬
97 (S) AR654

(f) 7 (N) 8x
DV10 ▬▬▬
96 (S) AR754

(g) 7 (N) 8x
DV10 ▬▬▬
95 (S) AR764

(h) 7 (N) 86
DV10 ▬▬▬
97 (S) AR543

(i) 7 (N) 87
DV10 ▬▬▬
96 (S) AR543

(j) 7 (N) 87
DV10 ▬▬▬
95 (S) AR643

(k) 7 (N) 87
DV10 ▬▬▬
94 (S) AR653

(a/b/c) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si le 9, le 10, le Valet ou la Dame apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le 8 (a) ou Laisser courir le 8 (b/c).
4 levées = 35,53% - 3 levées = 53,29% - 2 levées = 11,18% R = 3,24

(d/e/f/g/h/i/j/k) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 8 (d) ou Laisser courir le 8. Si Est intercale le 9, le 10, le Valet ou la Dame prendre et (2) Attaquer vers le 7 (d/f/g) ou le 6 (e), ou Laisser courir le 7 (i/j/k) ou le 6 (h).
4 levées = 35,53% - 3 levées = 49,66% - 2 levées = 14,81% R = 3,21

N°45 TER (avec le 9 en Nord, sans le 8)

(a) 7 (N) 9x
DV10 ▬▬▬
854 (S) AR76x

(b) 7 (N) 97
DV10 ▬▬▬
843 (S) AR652

(c) 7 (N) 9x
DV10 ▬▬▬
86 (S) AR754

(d) 7 (N) 9x
DV10 ▬▬▬
85 (S) AR764

(e) 7 (N) 96
DV10 ▬▬▬
87 (S) AR543

(f) 7 (N) 97
DV10 ▬▬▬
85 (S) AR643

(g) 7 (N) 97
DV10 ▬▬▬
84 (S) AR653

(h) 7 (N) 9x
DV10 ▬▬▬
8 (S) AR765

(i) 7 (N) 97
DV10 ▬▬▬
8 (S) AR654

MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale un honneur
(2) Attaquer vers le 7 ou Laisser courir le 7 ou le 6 (e).
(a/b) 4 levées = 35,53% - 3 levées = 49,66% - 2 levées = 14,81% R = 3,21
(c/d/e/f/g) 4 levées = 35,53% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,60% R = 3,22
(i/j) 4 levées = 35,53% - 3 levées = 53,29% - 2 levées = 11,18% R = 3,24

N°45 QUATRE (avec le 9 en Sud, sans le 8)

(a) 7 (N) xx
DV10 ▬▬▬
875 (S) AR96x

(b) 7 (N) xx
DV10 ▬▬▬
87 (S) AR965

(c) 7 (N) xx
DV10 ▬▬▬
865 (S) AR97x

(d) 7 (N) xx
DV10 ▬▬▬
86 (S) AR975

(e) 7 (N) xx
DV10 ▬▬▬
8 (S) AR976

(a/b/c/d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur
(2) Attaquer vers le 6 (a/b) ou le 7 (c/d/e).
(a) 4 levées = 37,14% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 16,02% R = 3,21
(b) 4 levées = 37,14% - 3 levées = 49,26% - 2 levées = 13,60% R = 3,24
(c) 4 levées = 38,76% - 3 levées = 46,43% - 2 levées = 14,81% R = 3,24
(d) 4 levées = 38,76% - 3 levées = 47,64% - 2 levées = 13,60% R = 3,25

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale un honneur.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 49,59% - 2 levées = 11,65% R = 3,27

SO3 (+ 0,47) : (1) Tirer l'As. Si un honneur apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 53,29% - 2 levées = 11,18% R = 3,24

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou chelem = SO3

N°45 CINQ (avec le 9 en Nord et le 8 en Sud)

(a) 7 (N) 9x
DV10 ▬▬▬
764 (S) AR853

(b) 7 (N) 9x
DV10 ▬▬▬
76 (S) AR854

(c) 7 (N) 9x
DV10 ▬▬▬
75 (S) AR86x

(d) 7 (N) 9x
DV10 ▬▬▬
7 (S) AR865

(e) 7 (N) 9x
DV10 ▬▬▬
65 (S) AR87x

(f) 7 (N) 9x
DV10 ▬▬▬
6 (S) AR875

(g) 7 (N) 9x
DV10 ▬▬▬
x (S) AR876

(a/b/c) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 8
(a) 4 levées = 37,14% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 16,02% R = 3,21
(b) 4 levées = 37,14% - 3 levées = 49,26% - 2 levées = 13,60% R = 3,24
(c) 4 levées = 38,76% - 3 levées = 46,43% - 2 levées = 14,81% R = 3,24

(d) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 49,59% - 2 levées = 11,65% R = 3,27

SO3 (+ 0,47) : (1) Tirer l'As. Si un honneur apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 53,29% - 2 levées = 11,18% R = 3,24

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou chelem = SO3

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 46,77% - 2 levées = 8,01% R = 3,37

N4 - VAR (Ouest = CPL) : (1/2) Tirer l'As et le Roi :
4 levées = 45,22% - 3 levées = 42,39% - 2 levées = 12,39% R = 3,33

(f) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 46,77% - 2 levées = 8,01% R = 3,37

N4 - VAR (Ouest = CPL) : (1/2) Tirer l'As et le Roi :
4 levées = 45,22% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 11,18% R = 3,34

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le 5. S'il perd au 10, au Valet ou à la Dame (2) Laisser courir le 9. S'il perd au 6 (2/3) Tirer l'As et le Roi.
4 levées = 24,22% - 3 levées = 70,19% - 2 levées = 5,59% R = 3,19

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou chelem = SO3

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 50,40% - 2 levées = 4,38% R = 3,41

N4 - VAR : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 46,77% - 2 levées = 8,01% R = 3,37

N°45 SIX (avec le 9 et le 8 en Nord)

(a) 7 (N) 98
DV10 ▬
763 (S) AR542

(b) 7 (N) 98
DV10 ▬
753 (S) AR642

(c) 7 (N) 98
DV10 ▬
653 (S) AR742

(d) 7 (N) 98
DV10 ▬
76 (S) AR543

(e) 7 (N) 98
DV10 ▬
75 (S) AR643

(f) 7 (N) 98
DV10 ▬
65 (S) AR743

(g) 7 (N) 98
DV10 ▬
743 (S) AR652

(h) 7 (N) 98
DV10 ▬
643 (S) AR752

(i) 7 (N) 98
DV10 ▬
74 (S) AR653

(j) 7 (N) 98
DV10 ▬
64 (S) AR753

(k) 7 (N) 98
DV10 ▬
7 (S) AR654

(l) 7 (N) 98
DV10 ▬
6 (S) AR754

(m) 7 (N) 98
DV10 ▬
5 (S) AR76x

(n) 7 (N) 98
DV10 ▬
x (S) AR765

(a/b/c/d/e/f/g/h/i/j) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le 8.
(a/b/c) 4 levées = 37,14% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 16,02% R = 3,21
(d/e/f) 4 levées = 37,14% - 3 levées = 49,26% - 2 levées = 13,60% R = 3,24
(g/h) 4 levées = 38,76% - 3 levées = 46,43% - 2 levées = 14,81% R = 3,24
(i/j) 4 levées = 38,76% - 3 levées = 47,64% - 2 levées = 13,60% R = 3,25

(k/l) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 49,59% - 2 levées = 11,65% R = 3,27

SO3 (+ 0,47) : (1) Tirer l'As. Si un honneur apparaît en Ouest (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Tirer le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 53,29% - 2 levées = 11,18% R = 3,24

N.B. Pour (k/l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou chelem = SO3

(m) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 46,77% - 2 levées = 8,01% R = 3,37

N4 - VAR (Ouest = CPL) : (1/2) Tirer l'As et le Roi :
4 levées = 45,22% - 3 levées = 42,39% - 2 levées = 12,39% R = 3,33

SO3 (+ 3,63) : (1) Laisser courir le 9 et (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 27,45% - 3 levées = 68,17% - 2 levées = 4,38% R = 3,23

N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 126 **(n) MAX - N4 - N3** : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 50,40% - 2 levées = 4,38% R = 3,41

N4 - VAR : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8 (l) ou Laisser courir le 8 (p).
4 levées = 45,22% - 3 levées = 46,77% - 2 levées = 8,01% R = 3,37

Page 127 **N°46** **(a)** (N) xx — (S) AR987x **(b)** (N) Rx — (S) A9876x

(a) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest défausse ou s'il fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 21,74% - 3 levées = 1,96% R = 4,74

(b) MAX - N5 : (1) Attaquer du 9 et le laisser courir s'il n'est pas couvert. Si Ouest le couvre ou s'il défausse, prendre du Roi et (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 23,70% R = 4,76

N°46 Ajouter :

(c) 8 (N) xx / DV10 — / 7 (S) AR98xx
(d) 8 (N) Rx / DV10 — / 6 (S) A987xx
(e) 8 (N) Rx / DV10 — / 7 (S) A98xxx
(f) 8 (N) xx / DV10 — / 8 (S) AR9xxx
(g) 8 (N) Rx / DV10 — / 8 (S) A9xxxx

(c) MAX - N5 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 19,79% - 3 levées = 3,91% **R = 4,724**

(c) SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9 (2) Renouveler si Est intercale la Dame, le Valet ou le 10. Si le 9 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 24,56% - 3 levées = 1,96% **R = 4,715**

N.B. Pour (c/h/m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest défausse ou s'il fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 21,74% - 3 levées = 1,96% R = 4,74

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 19,79% - 3 levées = 3,91% R = 4,72

(f/g) MAX - N5 - N4 : (1/2) Tirer le Roi et l'As.
5 levées = 67,83% - 4 levées = 28,26% - 3 levées = 3,91% R = 4,64
N.B. La présence du 9 n'apporte rien...

N°46 Ajouter :

(h) 8 (N) 9x / DV10 — / x (S) AR87xx
(i) 8 (N) 9x / DV10 — / 7 (S) AR86xx
(j) 8 (N) 9x / DV10 — / 8 (S) AR76xx

(h) MAX - N5 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest défausse ou s'il fournit un honneur (2) Laisser courir le 9. **Cf. N°46 (c)**
5 levées = 76,30% - 4 levées = 19,79% - 3 levées = 3,91% R = 4,724

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer du 9. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 24,56% - 3 levées = 1,96% R = 4,715

(i) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du 9 (sécurité contre le 7 sec en Ouest) :
5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

(j) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du 9 (sécurité contre le 8 sec en Ouest)
Cf N°46(i), mêmes pourcentages et rendement :
5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

N°46 Ajouter (k/l) :

(k)	8	(N) 9x	**(l)**	8	(N) 9x
	DV10			DV10	
	86	(S) AR7xxx		x	(S) AR876x

(k) MAX - N5 - N4 : (1/2) Tirer l'As et le Roi
5 levées = 67,83% - 4 levées = 28,26% - 3 levées = 3,91% R = 4,64
N.B. La présence du 9 et du 7 n'apporte rien...

(l) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest défausse ou fournit un honneur (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Tirer le Roi.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 21,74% - 3 levées = 1,96% R = 4,74

N°46 Ajouter :

(m)	8	(N) 98	**(n)**	8	(N) 98
	DV10			DV10	
	5	(S) AR76xx		6	(S) AR75xx
(o)	8	(N) 98	**(p)**	8	(N) 98
	DV10			DV10	
	7	(S) AR65xx		x	(S) AR765x

(m) MAX - N5 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest défausse ou s'il fournit un honneur (2) Attaquer du 9. **Cf.N°46(c/h)**
5 levées = 76,30% - 4 levées = 19,79% - 3 levées = 3,91% R = 4,724

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer du 9. S'il perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 24,56% - 3 levées = 1,96% R = 4,715

(n/o) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du 9 (sécurité contre en Ouest le 6 sec (n)) ou le 7 sec (o)). **Cf. N°46(i)**
5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

(p) MAX - N5 - N4 : (1/2) Tirer l'As et le Roi. **Cf.N°46(l)**
5 levées = 76,30% - 4 levées = 21,74% - 3 levées = 1,96% R = 4,74

N°47 (a) (N) xxx
(S) AR98

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8. (2) Renouveler si Est intercale et si le 8 perd (3) Tirer l'As. Si (1) le 8 perd (2) Tirer l'As et si un honneur tombe en Ouest (3) Attaquer vers le 9.
3 levées = 52,66% - 2 levées = 47,34% R = 2,53

VAR : Attaquer (1) vers le 8. et (2) vers le 9. (3) Renouveler si Est intercale.
3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50

N.B. Les pourcentages de MAX (ni ceux de VAR) ne sont pas affectés par un jeu trompeur.

N°47 Ajouter :

(b)	(N) 9xx	**(c)**	(N) 98x	**(d)**	(N) 987
	(S) AR87		(S) AR7x		(S) AR6x

MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si le 9 est couvert (2) Attaquer vers le 8 (b) ou Laisser courir le 8 (c/d). Si le 8 perd (3) Tirer le Roi. **Cf.(a)**
3 levées = 52,66% - 2 levées = 47,34% R = 2,53

Page 127 **N°47 BIS** **(a)** (N) 98x / (S) AR5x **(b)** (N) 987 / (S) AR4x

(c) (N) 98x / (S) AR6x **(d)** (N) 987 / (S) AR5x

MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si le 9 est couvert (2) Laisser courir le 8. Si le 8 perd (3) Tirer le Roi.
(a/b) 3 levées = 37,14% - 2 levées = 62,86% R = 2,37
(c/d) 3 levées = 39,97% - 2 levées = 60,03% R = 2,40

N°48 **(a)** (N) xxx / (S) AR9x **(b)** (N) 8xx / (S) AR9x

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. (2/3) Renouveler si Est intercale. Si le 9 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
(a) 3 levées = 44,75% - 2 levées = 55,25% R = 2,45
(b) 3 levées = 49,60% - 2 levées = 50,40% R = 2,50

VAR (sans communications) : (1/2) Tirer l'As et le Roi. (a) Si deux honneurs tombent en Ouest (3) Attaquer vers le 9.
(a) 3 levées = 40,37% - 2 levées = 59,63% R = 2,40
(b) 3 levées = 45,22% - 2 levées = 54,78% R = 2,45

N.B. Sans le 9 (xxx / ARxx) le rendement est inférieur :
3 levées = 35,53% - 2 levées = 64,47% R = 2,36

N°48 Ajouter :

(c) (N) 9xx / (S) AR7x **(d)** (N) 97x / (S) AR6x **(e)** (N) 976 / (S) AR5x

MAX - N3 : (1) Attaquer du 9 (sécurité contre le 8 sec en Ouest). Si le 9 est couvert et si le 8 apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le 7 (c) ou Laisser courir le 7 (d/e).
3 levées = 36,74% - 2 levées = 63,26% R = 2,37

Page 128 **N°49** **(a)** (N) R8x / (S) A9xx **(b)** (N) Rxx / (S) A98x **(c)** (N) Rxx / (S) A9xx

(a/b) MAX - N3 : (1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2/3) Faire l'impasse contre les deux autres en attaquant (a) du 8 ou (b) vers le 8. Sinon (2) Tirer l'As.
3 levées = 47,07% - 2 levées = 52,93% R = 2,47

(a) VAR (Est = CPL +2) :
(1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale un honneur (2) Attaquer du 8 et
(3) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur
(3) Attaquer vers le 9 :
3 levées = 40,78% - 2 levées = 59,22% R = 2,41

(c) MAX - N3 : Tirer (1) l'As et (2) le Roi. (3) Attaquer vers le 9.
3 levées = 40,37% - 2 levées = 59,63% R = 2,40

N°50 **(a)** (N) xxx / (S) AR9xx

MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 9. (3) Renouveler si nécessaire. Sinon (2) Tirer le Roi.
4 levées = 76,30% - 3 levées = 19,79% - 2 levées = 3,91% **R = 3,724**

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9 (2) Renouveler si Est intercale la Dame, le Valet ou le 10.
4 levées = 73,48% - 3 levées = 24,56% - 2 levées = 1,96% **R = 3,715**

N.B. Pour (a/d/g/h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°50 Ajouter :

(b) 8 (N) xxx
DV10 ▬▬▬
7 (S) AR98x

(c) 8 (N) 87xxx
DV10 ▬▬▬
x (S) AR9

(d) 8 (N) 8xxxx
DV10 ▬▬▬
7 (S) AR9

(e) 8 (N) xxxxx
DV10 ▬▬▬
8 (S) AR9

(b/c) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 9 (3) Renouveler si nécessaire. Sinon (2) Tirer le Roi.
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

(d) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer le Roi. **Cf.(a)**
4 levées = 76,30% - 3 levées = 19,79% - 2 levées = 3,91% **R = 3,724**

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9 (2) Renouveler si Est intercale la Dame, le Valet ou le 10.
4 levées = 73,48% - 3 levées = 24,56% - 2 levées = 1,96% **R = 3,715**

(e) MAX - N4 - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi
4 levées = 67,83% - 3 levées = 28,26% - 2 levées = 3,91% R = 3,64
N.B. Idem sans le 9 avec les mêmes pourcentages. Il n'y a pas de SO3 particulier.

N°50 Ajouter :

(f) 8 (N) 9xx
DV10 ▬▬▬
8 (S) AR7xx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 9 (sécurité contre le 8 sec en Ouest) : idem N°46(d)
4 levées = 70,65% - 3 levées = 25,44% - 2 levées = 3,91% R = 3,67

N°50 Ajouter :

(g) 8 (N) 9xx
DV10 ▬▬▬
7 (S) AR8xx

(h) 8 (N) 98x
DV10 ▬▬▬
6 (S) AR7xx

(i) 8 (N) 987
DV10 ▬▬▬
5 (S) AR6xx

(j) 8 (N) 9xx
DV10 ▬▬▬
x (S) AR87x

(k) 8 (N) 98x
DV10 ▬▬▬
x (S) AR76x

(l) 8 (N) 987
DV10 ▬▬▬
x (S) AR65x

(g/h/i) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Tirer le Roi. **Cf.(a/d)**
4 levées = 76,30% - 3 levées = 19,79% - 2 levées = 3,91% **R = 3,724**

SO3 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 9 (2) Si Est intercale la Dame, le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 8 (g) ou Laisser courir le 8 (h/i).
4 levées = 73,48% - 3 levées = 24,56% - 2 levées = 1,96% **R = 3,715**

(j/k/l) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Laisser courir le 9 (3) Renouveler si nécessaire. Sinon (2) Tirer le Roi. **Cf.(b)**
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

Page 128 **N°51** **(a)** (N) R8x / (S) A9xxx **(b)** (N) R8xx / (S) A9xx

Rectifier :

(a) MAX - N4 - N3 :
(1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale un honneur (2) Attaquer vers le 9 :
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

(b) MAX - N3 - (a) VAR - N4 (Ouest = CPL) :
(1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 8 (Ouest = CPL)
ou (1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 9 (Est = CPL) :
(a) 4 levées = 76,30% - 3 levées = 19,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,72
(b) 3 levées = 76,30% - 2 levées = 23,70% R = 2,76

N.B. (b) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Ajouter :

(c) 8 (N) R8x / DV10 / x (S) A97xx **(d)** 8 (N) R87 / DV10 / x (S) A9xxx

(c) MAX - N4 :
(1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur ou défausse (2) Attaquer vers le 8 (Ouest = CPL)
ou : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale un honneur ou défausse, mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 9 (Est = CPL) :
4 levées = 76,30% - 3 levées = 23,70% R = 3,76

N.B. (c) Les 2 maniements MAX sont MTPP.
Ces maniements sont aussi MAX - N3 pour la combinaison (b) pour laquelle ils sont en fait identiques aux maniements indiqués : (1) Tirer l'As ou (1) Tirer le Roi

(d) MAX - N4 - N3 :
(1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale un honneur ou défausse (2) Laisser courir le 8 (**Est = CPL**)
ou : (1) Laisser courir le 8. Si Est intercale un honneur, mettre l'As et (2) Attaquer vers le 7 (**Ouest = CPL**) :
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

N.B. (d) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°51 BIS **(a)** (N) Rxx / (S) A9xxx **(b)** (N) Rxxx / (S) A9xx

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N3 :
(1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 9.
(a) 4 levées = 76,30% - 3 levées = 19,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,72
(b) 3 levées = 76,30% - 2 levées = 23,70% R = 2,76

N.B. (a) La présence du 8 en Sud (Rxx / A98xx) augmente le rendement : R = 3,74 sans modifier le maniement. Pour (b) aucun changement avec le 8 en Sud.

(c) (N) Rxx / (S) A987x **(d)** (N) Rxxx / (S) A987

(c) MAX - N4 - N3 :
(1) Tirer le Roi. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 9 **(Est = CPL)**.
ou : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur, mettre l'As et (2) Laisser courir le 9 (**Ouest = CPL**).
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

Page 128 **(d) MAX - N3 :**
(1) Tirer le Roi et (2) Attaquer vers le 9 **(Est = CPL)**
ou (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le 9 **(Ouest = CPL).**
3 levées = 76,30% - 2 levées = 23,70% R = 2,76

N.B. (c/d) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 129 **N°52** **(a)** (N) xxxx
(S) AR98

MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer le Roi.
3 levées = 76,30% - 2 levées = 23,70% R = 2,76

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 8. (2) Renouveler si Est intercale un honneur. Si le 8 perd (2/3) Tirer l'As et le Roi.
3 levées = 75,43% - 2 levées = 24,57% R = 2,75

VAR 2 (Est = CPL) : (1/2) Attaquer vers le 8 et le 9 :
3 levées = 70,36% - 2 levées = 29,64% R = 2,70

Ajouter (b/c) :

(b) (N) xxxx
(S) AR9x

(c) (N) xxxx
(S) ARxx

(b) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer le Roi (ou donner un coup à blanc)
3 levées = 76,30% - 2 levées = 23,70% R = 2,76
N.B. La présence du 8 (a) ne modifie pas les pourcentages.

(c) MAX - N3 : (1/2) Tirer l'As et le Roi (ou (1) donner un coup à blanc).
3 levées = 67,83% - 2 levées = 32,17% R = 2,68

N°52 Ajouter :

(d) (N) 9xxx
(S) AR7x

MAX - N3 : (1) Attaquer du 9 (sécurité contre le 8 sec en Ouest). Si le 9 est couvert et si le 8 apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 70,65% - 2 levées = 29,35% R = 2,71

N°52 Ajouter :

(e) (N) 9xxx
(S) AR8x

(f) (N) 98xx
(S) AR7x

(g) (N) 987x
(S) ARxx

(h) (N) 98xx
(S) AR6x

(i) (N) 9865
(S) ARxx

(e/f/g) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame, le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer le Roi (ou donner un coup à blanc). **Cf.(a/b)**
3 levées = 76,30% - 2 levées = 23,70% R = 2,76

(h/i) MAX - N3 : (1) Attaquer du 9 (sécurité contre le 7 sec en Ouest). Si le 9 est couvert et si le 7 apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le 9. **Cf.(d)**
3 levées = 70,65% - 2 levées = 29,35% R = 2,71

N°53 (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°53(a)**

(S) AR9x(x)

MAX - N5 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
5 levées = 40,70% - 4 levées = 49,74% - 3 levées = 9,56% R = 4,31

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 20,35% - 4 levées = 74,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,16

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N°53 **Ajouter (d)** 9 (N) 8xxxxx
DV10
x (S) AR9
avec les mêmes pourcentages que (a) (MAX et SO5)

MAX - N6 : 6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,74% - 4 levées = 9,56% R = 5,31
SO5 : 6 levées = 20,35% - 5 levées = 74,87% - 4 levées = 4,78% R = 5,16

Ajouter (e/f) :

(e) 9 (N) xxxxxx
DV10
8 (S) AR9

(f) 9 (N) xx
DV10
8 (S) AR9xxxx

MAX - (e) N6 - N5 - (f) N7 - N6 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
(e) 6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,74% - 4 levées = 9,56% R = 5,31
(f) 7 levées = 40,70% - 6 levées = 49,74% - 5 levées = 9,56% R = 6,31

N.B. Il n'y a pas de SO5 (e) ou SO6 (f) et la présence du 9 n'apporte rien.

Ajouter (g/h/i) :

(g) 9 (N) xx
DV10
x (S) AR98xxx

(h) 9 (N) 8x
DV10
x (S) AR97xxx

(i) 9 (N) 87
DV10
x (S) AR96xxx

MAX - N7 : (1/2) Tirer l'As et le Roi.
7 levées = 40,70% - 6 levées = 49,74% - 5 levées = 9,56% R = 6,31

SO6 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8 (g) ou Laisser courir le 8 (h/i).
7 levées = 20,35% - 6 levées = 74,87% - 5 levées = 4,78% R = 6,16

N.B. Pour (g/h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO6
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO6
Vulnérable

CHAPITRE IV - Avec l'As, la Dame et le Valet

Page 133

IL MANQUE LE ROI

N°1 **(a)** (N) x / (S) ADV10 **(b)** (N) x / (S) ADV109

(c) (N) x / (S) ADV1098 **(d)** (N) x / (S) ADV109xx

(e) (N) x / (S) ADV10xxxx **(f)** (N) x / (S) ADVxxxxxx

MAX - N4/5/6/7/8/9 : (1) Attaquer vers la Dame en espérant le Roi sec ou second en Est.
(a) 4 levées = 2,32% - 3 levées = 97,68% R = 3,02
(b) 5 levées = 4,85% - 4 levées = 95,15% R = 4,05
(c) 6 levées = 9,29% - 5 levées = 90,71% R = 5,09
(d) 7 levées = 16,39% - 6 levées = 83,61% R = 6,16
(e) 8 levées = 26,57% - 7 levées = 73,43% R = 7,27
(f) 9 levées = 39,00% - 8 levées = 61,00% R = 8,39

N.B. L'absence d'intermédiaires diminuerait le rendement sans modifier le maniement.

N°2 **(a)** (N) xx / (S) ADV10 **(b)** (N) xx / (S) ADV109

(c) (N) xx / (S) ADV109x **(d)** (N) xx / (S) ADV10xxx

MAX - N4/5/6/7 : (1) Attaquer vers le Valet et, si nécessaire vers la Dame en espérant le Roi sec, second ou troisième en Est.
(a) 4 levées = 18,17% - 3 levées = 81,83% R = 3,18
(b) 5 levées = 27,05% - 4 levées = 72,95% R = 4,27
(c) 6 levées = 36,74% - 5 levées = 63,26% R = 5,37
(d) 7 levées = 45,21% - 6 levées = 54,79% R = 6,45

N.B. L'absence d'intermédiaires diminuerait le rendement sans modifier le maniement.

N°2 BIS (N) xx / (S) ADV(xxxxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f)** **remplace N°2(e)**
R = 7,50 (ou 6,50 ou 5,50 ou 4,50)

MAX - N8 : (1) Attaquer vers le Valet et, si nécessaire vers la Dame en espérant le Roi sec, second ou troisième en Est.
(a) 8 levées = 50,00% - 7 levées = 50,00% R = 7,50

Page 134

N°3 **(a)** 11 (N) x
R / x (S) ADxxxxxxxx

Cf.N°80 page 201

MAX - N10 : (1) Tirer l'As.
10 levées = 52,00% - 9 levées = 48,00% R = 9,52

VAR (Est = CPL + 2 ou CPF) : (1) Attaquer vers la Dame.
10 levées = 50,00% - 9 levées = 50,00% R = 9,50

N.B. Ces pourcentages sont indépendants de la disposition des 9 cartes hormis la fourchette As - Dame.

Page 134 **Ajouter N° 3 BIS**

(a) (N) V
(S) AD10x

(b) (N) V
(S) AD10xx

(c) (N) V
(S) AD10xxx

(d) (N) V
(S) AD10xxxx

(e) (N) V
(S) AD10xxxxx

(f) (N) V
(S) ADxxxxxxx

MAX : (1) Laisser courir le Valet
(a) 3 levées = 100% R = 3,00
(b) 4 levées = 62,17% - 3 levées = 37,83% R = 3,62
(c) 5 levées = 83,98% - 4 levées = 14,53% - 3 levées = 1,49% R = 4,82
(d) 7 levées = 13,57% - 6 levées = 82,52% - 5 levées = 3,91% R = 6,10
(e) 8 levées = 26,57% - 7 levées = 73,43% R = 7,27
(f) 9 levées = 39,00% - 8 levées = 61,00% R = 8,39

Ajouter N° 3 TER

(a) (N) A
(S) DV10x

(b) (N) --
(S) ADV10x

(c) (N) A
(S) DV10xx

(d) (N) --
(S) ADV10xx

(e) (N) A
(S) DV10xxx

(f) (N) --
(S) ADV10xxx

(g) (N) A
(S) DV10xxxx

(h) (N) --
(S) ADV10xxxx

(i) (N) A
(S) DV10xxxxx

(j) (N) --
(S) ADV10xxxxx

MAX : (1) Tirer l'As. (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
(a) 4 levées = 0,36% - 3 levées = 99,64% R = 3,00
(b) 4 levées = 33,08% - 3 levées = 66,92% R = 3,33
(c) 4 levées = 63,14% - 3 levées = 36,86% R = 3,63
(d) 5 levées = 62,17% - 4 levées = 31,49% - 3 levées = 6,34% R = 4,56
(e) 5 levées = 86,40% - 4 levées = 12,11% - 3 levées = 1,49% R = 4,85
(f) 6 levées = 86,40% - 5 levées = 12,11% - 4 levées = 1,49% R = 5,85
(g) 7 levées = 5,65% - 6 levées = 90,44% - 5 levées = 3,91% R = 6,02
(h) 8 levées = 5,65% - 7 levées = 90,44% - 6 levées = 3,91% R = 7,02
(i) 8 levées = 12,43% - 7 levées = 87,57% R = 7,12
(j) 9 levées = 12,43% - 8 levées = 87,57% R = 8,12

N.B. (b/c/d/e/f/g/h) La présence du 9 augmente le rendement
(b) 5 levées = 0,36% - 4 levées = 99,64% R = 4,00
(c) 5 levées = 0,97% - 4 levées = 99,03% R = 4,01
(d) 5 levées = 93,66% - 4 levées = 6,34% R = 4,94
(e) 6 levées = 2,42% - 5 levées = 96,09% - 4 levées = 1,49% R = 5,01
(e) 7 levées = 2,42% - 6 levées = 96,09% - 5 levées = 1,49% R = 6,01
(g) 7 levées = 5,65% - 6 levées = 94,35% R = 6,06
(h) 8 levées = 5,65% - 7 levées = 94,35% R = 7,06

Page 134 **N°4** **(a)** (N) Vx — (S) AD10x **(b)** (N) Vx — (S) AD108

(a) MAX - N4 : (1) Tirer l'As en espérant le Roi sec.
4 levées = 0,97% - 3 levées = 99,03% R = 3,01

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer du petit vers le 10. S'il tient, renouveler l'impasse en attaquant du Valet.
4 levées = 5,65% - 3 levées = 94,35% R = 3,06

VAR : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 5,17% - 3 levées = 94,83% R = 3,05
Ce maniement peut être meilleur à la table si Est est tenté de couvrir avec R9xx(xxx).

N°4 Ajouter :

(c) (N) Vx — (S) AD109 **(d)** (N) V9 — (S) AD10x **(e)** (N) Vx — (S) AD107

(c/d) MAX - N4 : (1) Attaquer du Valet.
4 levées = 18,17% - 3 levées = 81,83% R = 3,18

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer du petit vers Sud. Si Est fournit le 8 ou le 9 mettre le 10 et sinon mettre l'As.
4 levées = 1,37% - 3 levées = 98,63% R = 3,01

N°5 **(a)** (N) Vx — (S) AD10xx **(b)** (N) Vx — (S) AD10xxx

MAX - (a) N5 - (b) N6 - N5 : (1) Attaquer du petit vers le 10. S'il tient, renouveler l'impasse.
(a) 5 levées = 17,76% - 4 levées = 67,43% - 3 levées = 14,81% R = 4,03
(b) 6 levées = 36,74% - 5 levées = 59,35% - 4 levées = 3,91% R = 5,33

(a) SO4 (+ 1,21) : (1) Tirer l'As.
4 levées = 86,40% - 3 levées = 13,60% R = 3,86

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP°*) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable **Chelem = SO4**

(a/b) VAR (sans communications) : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant du Valet (on perd une levée avec le Roi sec en Est).
(a) 5 levées = 17,76% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 16,03% R = 4,02
(b) 6 levées = 33,91% - 5 levées = 62,18% - 4 levées = 3,91% R = 5,30

Ajouter :
(c) (N) Vx — (S) AD109x **(d)** (N) V9 — (S) AD10xx

(c) MAX - N5 : (1) Attaquer du petit vers le 10 …Cf(a) avec un rendement supérieur
5 levées = 27,05% - 4 levées = 72,95% R = 4,27

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer du Valet.
5 levées = 25,84% - 4 levées = 74,16% R = 4,26

Page 134 **N°5 Ajouter :**

(e)	(N) Vx	**(f)**	(N) Vx	**(g)**	(N) V9
	(S) AD108x		(S) AD109xx		(S) AD10xxx

(e) MAX - N5 : (1) Attaquer du petit vers le 10. Cf.(a) avec un rendement supérieur
5 levées = 19,38% - 4 levées = 68,23% - 3 levées = 12,39% R = 4,07

SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le 10 et sinon mettre l'As.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 87,21% - 3 levées = 11,18% R = 3,90

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable **Chelem = SO4**

(f/g) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer du Valet
6 levées = 36,74% - 5 levées = 63,26% R = 5,37

Page 135 **N°6**

(a)	(N) V8	**(b)**	(N) Vx
	(S) AD10xx		(S) AD108xx

(a) MAX - N5 : (1) Laisser courir le Valet (9 sec).
5 levées = 17,76% - 4 levées = 68,64% - 3 levées = 13,60% R = 4,04

SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Valet
4 levées = 87,61% - 3 levées = 12,39% R = 3,88

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable **Chelem = SO4**

(b) MAX - N6 : (1) Attaquer du petit vers le 10. S'il tient (2) Laisser courir le Valet. (Cf.5b)
6 levées = 36,74% - 5 levées = 59,35% - 4 levées = 3,91% R = 5,33

SO5 (+ 1,96) - Est = CPL : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant du Valet.
Idem sans communications (Cf.5b)
6 levées = 33,91% - 5 levées = 64,13% - 4 levées = 1,96% R = 5,32

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

Ajouter N° 6 BIS

(a)	(N) V10	**(b)**	(N) V10		
	(S) ADx		(S) ADxx		
(c)	(N) V10	**(d)**	(N) V10	**(e)**	(N) V10
	(S) ADxxx		(S) ADxxxx		(S) ADxxxxx

MAX : (1) Laisser courir le Valet
(a) 3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50
(b) 3 levées = 100% R = 3,00
(c) 5 levées = 17,76% - 4 levées = 66,22% - 3 levées = 16,02% R = 4,02
(d) 6 levées = 33,91% - 5 levées = 62,18% - 4 levées = 3,91% R = 5,30
(e) 7 levées = 45,22% - 6 levées = 54,78% R = 6,45

Page 136 **N° 6 BIS** **N.B. (b/c) La présence du 8** augmente le rendement

N°7 **(a)** (N) A10 / (S) DVxx

(b) (N) A10 / (S) DVxxx

(c) (N) A10 / (S) DVxxxx

(d) (N) A10 / (S) DVxxxxx

(e) (N) Ax / (S) DV10x

(f) (N) Ax / (S) DV10xx

(g) (N) Ax / (S) DV108

(h) (N) Ax / (S) DV108x

(i) (N) Ax / (S) DV10xxx

(j) (N) Ax / (S) DV108xx

(k) (N) Ax / (S) DV10xxxx

(a/b/c/d) MAX - (a) N4 - (b) N5 - (c) N6 - N5 - (d) N7 : (1) Attaquer vers le 10.
(a) 4 levées = 4,84% - 3 levées = 95,16% R = 3,05
(b) 5 levées = 8,07% - 4 levées = 77,11% - 3 levées = 14,82% R = 3,93
(c) 6 levées = 16,39% - 5 levées = 79,70% - 4 levées = 3,91% R = 5,12
(d) 7 levées = 26,57% - 6 levées = 73,43% R = 6,27

(b) SO4 (+ 1,21) : (1) Tirer l'As pour ne pas donner un Roi sec en Est.
4 levées = 86,40% - 3 levées = 13,60% R = 3,86

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou Chelem = SO4

N.B (c) La présence du 9 (A10 / DV9xxx) augmente le rendement :
6 levées = 16,39% - 5 levées = 83,61% R = 5,16

(e/f) MAX - N4 : (1) Tirer l'As en espérant un Roi sec.
(e) 4 levées = 0,97% - 3 levées = 99,03% R = 3,01
(f) 4 levées = 86,40% - 3 levées = 13,60% R = 3,86

Rectifier les diagrammes (e) : il manque 98 au lieu de x, et (f) : il manque 98 au lieu de 9

(g/h) MAX - (g) N4 - (h) N5 : Laisser courir la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 8
(g) 4 levées = 4,12% - 3 levées = 95,88% R = 3,04
(h) 5 levées = 6,46% - 4 levées = 81,15% - 3 levées = 12,39% R = 3,94

(h) SO4 (+ 1,96) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 8.
Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 1,21% - 4 levées = 88,35% - 3 levées = 10,43% R = 3,91

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(i/j) MAX - (i) N6 - N5 - (j) N6 : Laisser courir la Dame. Si elle est couverte (2) Tirer en tête.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 82,52% - 4 levées = 3,91% R = 5,10

(j) SO5 (+ 1,96) : (1) Tirer l'As dans le cas où Ouest défausserait.
6 levées = 5,65% - 5 levées = 92,39% - 4 levées = 1,96% R = 5,04

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N6
Non Vulnérable **2SA, 3C et + = SO5**
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = SO5
Vulnérable

Page 136 **(k) MAX - N7** : Laisser courir la Dame.
7 levées = 26,57% - 6 levées = 73,43% R = 6,27

N°7 Ajouter :

(l) (N) A10
(S) DV9xx

(m) (N) Ax
(S) DV109

(n) (N) Ax
(S) DV109x

(l) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 9,29% - 4 levées = 90,71% R = 4,09

(m) MAX - N4 : (1) Laisser courir la Dame.
4 levées = 4,84% - 3 levées = 95,16% R = 3,05

(n) MAX - N5 : (1) Laisser courir la Dame.
5 levées = 8,07% - 4 levées = 91,93% R = 4,08

N°7 Ajouter : **(o)** 10 (N) Ax
R
x (S) DV10xxxxx

MAX - N8 : (1) Laisser courir la Dame (Idem sans le 10) Cf. N°66(b) page 163
8 levées = 39% - 7 levées = 61% R = 7,39

N°7 Ajouter :

(p) (N) A10
(S) DV8xx

MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 8,07% - 4 levées = 79,54% - 3 levées = 12,39% R = 3,96

SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10 et sinon mettre l'As.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 87,21% - 3 levées = 11,18% R = 3,90

N.B. Pour (p) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4

N°7 Ajouter :

(q) (N) A10
(S) DVx

(r) (N) Ax
(S) DV10

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10 (n) ou Laisser courir la Dame (o).
3 levées = 2,32% - 2 levées = 97,68% R = 2,02

N°8 **(a)** (N) V9x
(S) AD10x

(b) (N) V9xx
(S) AD10x

MAX - N4 : Faire l'impasse contre le Roi en attaquant (1) du 9, puis (2) du Valet pour économiser une communication.
(a/b) 4 levées = 50,00% - 3 levées = 50,00% R = 3,50

Page 136 **N°8 Ajouter :**

(c) (N) V109 / (S) ADxx

(d) (N) V109x / (S) ADxx

(e) (N) V9x / (S) AD10xx

(f) (N) V109 / (S) ADxxx

(c/d/e/f) MAX - (c/d) N4 - (e/f) N5 : (1/2) Attaquer du Valet et du 9.
(c/d) 4 levées = 50,00% - 3 levées = 50,00% R = 3,50
(e/f) 5 levées = 48,04% - 4 levées = 51,96% R = 4,48

N°8 Ajouter :

(g) (N) V9xxx / (S) AD10

(h) (N) V109xx / (S) ADx

(g/h) MAX - N5 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) Vers le 10 (g) ou du Valet (h).
5 levées = 36,74% - 4 levées = 63,26% R = 4,37

N°9 (N) V10x(x) / (S) AD8x(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°9(a)**

(N) Vxx(x) / (S) AD107(x) 3 combinaisons **(d/e/f)**

MAX - N5 : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant (1) du Valet.
5 levées = 50,00% - 4 levées = 50,00% R = 4,50

Ajouter N°9 BIS :

(N) Vx(xx) / (S) AD10(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e)**

MAX - N5 : (1) Faire l'impasse contre le Roi et (2) recommencer si nécessaire.
5 levées = 45,22% - 4 levées = 54,78% R = 4,45

Ajouter N°9 TER :

(a/b/c/d/e) (N) V10(xx) / (S) ADx(xx) (N) DV10(x) / (S) Axx(xx) **(f/g/h/i)**

MAX - N5 : (1) Faire l'impasse contre le Roi et (2) recommencer si nécessaire.
5 levées = 45,22% - 4 levées = 54,78% R = 4,45

Page 137 **N°10** **(a)** (N) Vxx / (S) AD10x

(b) (N) Vxx / (S) AD108

(c) (N) V8x / (S) AD10x

(d) (N) V10x / (S) ADxx

(e) (N) V10x / (S) AD8x

(f) (N) V108 / (S) ADxx

Page 137

(a/b) MAX - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame et (b) si le 9 tombe (3) Attaquer du Valet.
(a) 4 levées = 27,05% - 3 levées = 72,95% R = 3,27
(b) 4 levées = 35,47% - 3 levées = 64,53% R = 3,35

N.B. (a) La présence du 7 en Sud augmente le rendement : **Vxx / AD107**
4 levées = 30,60% et R = 3,31

(b) VAR (Est = CPL + 2) : (1) Attaquer d'un petit vers le 10. S'il tient (2) Renouveler l'impasse en attaquant du Valet. Si le Valet est couvert (3) Attaquer vers le 8.
4 levées = 32,88% - 3 levées = 67,12% R = 3,33

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers le 10. S'il tient, renouveler l'impasse en attaquant (2) **soit** du 8 (Ouest = CPL), **soit** du Valet (9 sec en Ouest ou Est = CPL).
4 levées = 28,26% - 3 levées = 71,74% R = 3,28

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N4 - (e) VAR : Faire l'impasse contre le Roi en attaquant (1) d'un petit vers la Dame. Si la Dame tient (2) Laisser courir le Valet.
(d) 4 levées = 18,98% - 3 levées = 81,02% R = 3,19
(e) 4 levées = 28,26% - 3 levées = 71,74% R = 3,28

N.B. (d) La présence du 7 augmente le rendement :
7 en Sud (V10x / AD7x) : 4 levées = 26,16% et R = 3,26
7 en Nord (V107 / ADxx) : 4 levées = 19,38% et R = 3,19

(e/f) MAX - N4 : Faire l'impasse contre le Roi en attaquant (1) du Valet. S'il tient ou s'il est couvert (2) Continuer du 10. (e) Si Est couvre le Valet ou le 10 (3) Tirer en tête.
(e) 4 levées = 32,64% - 3 levées = 67,36% R = 3,33
(f) 4 levées = 27,05% - 3 levées = 72,95% R = 3,27

N°10 Ajouter :

(g)	(N) V10xx (S) ADx	**(h)**	(N) V109x (S) ADx
(i)	(N) V108x (S) ADx	**(j)**	(N) V107x (S) ADx
(k)	(N) Vxxx (S) AD10	**(l)**	(N) V10x (S) ADx
(m)	(N) Vxx (S) AD10	**(n)**	(N) DV10 (S) Axx

(g) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 18,98% - 3 levées = 81,02% R = 3,19 **Cf.(d)**

N.B. La présence du 8 en Sud (V10xx / AD8) augmente le rendement :
4 levées = 20,59% et R = 3,21

(h/i) MAX - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert (2/3) Jouer la Dame et le 10.
(h) 4 levées = 27,05% - 3 levées = 72,95% R = 3,27
(i) 4 levées = 20,59% - 3 levées = 79,41% R = 3,21

(j) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Est ayant fourni le 8 ou le 9 (2) Jouer le Valet et s'il est couvert (3) Attaquer vers le 7.
4 levées = 20,43% - 3 levées = 79,57% R = 3,20

(k) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 27,05% - 3 levées = 72,95% R = 3,27

Page 137 **(l/m/n) MAX - N3 :** (1) Attaquer du Valet
3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50

Page 138 **N°11** **(a)** (N) Vxx
(S) AD108x

(b) (N) Vxx
(S) AD107x

MAX - (a) N5 - N4 - (b) N5 : (1) Attaquer d'un petit vers le 10. S'il tient (2) Renouveler l'impasse en attaquant du Valet.
(a) 5 levées = 48,04% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 1,96% R = 4,46
(b) 5 levées = 42,39% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 3,91% **R = 4,385**

(b) SO4 (+ 1,96) : Faire l'impasse contre le Roi en attaquant (1) du Valet.
5 levées = 39,57% - 4 levées = 58,47% - 3 levées = 1,96% **R = 4,376**

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°11 Ajouter :

(c) (N) Vxxx
(S) AD108

(d) (N) Vxxx
(S) AD107

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Laisser courir le Valet.
(c) 4 levées = 50,00% - 3 levées = 50,00% R = 3,50
(d) 4 levées = 42,39% - 3 levées = 57,61% R = 3,42

N°12 **(a)** (N) Vxx
(S) AD10xx

(b) (N) V8x
(S) AD10xx

MAX - N5 : (1) Attaquer d'un petit vers le 10. S'il tient (2) Renouveler l'impasse en attaquant (b) du Valet si le 9 est sec en Ouest..
(a) 5 levées = 36,74% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 3,91% R = 4,33
(b) 5 levées = 39,57% - 4 levées = 58,47% - 3 levées = 1,96% R = 4,376

Ajouter :

(c) 8 (N) V10xxx
R
987 (S) ADx

(d) 8 (N) V10x
R
987 (S) ADxxx

(e) 8 (N) Vxxxx
R
987 (S) AD10

MAX - N5 - N4 : Mêmes % que pour le N°12 (a) : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame
5 levées = 36,74% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 3,91% R = 4,33

N.B. (c/e) La présence du 9 (**V109xx / ADx, ou V9xxx/ AD10**) augmente le rendement
5 levées = 36,74% - 4 levées = 63,26% R = 4,37

Ajouter :

(f) (N) V9x
(S) AD10xx

(g) (N) V109
(S) ADxxx

(h) (N) V108
(S) ADxxx

(i) (N) V108xx
(S) ADx

(j) (N) V108x
(S) ADxx

MAX - (f/g) N5 - (h/i) N5 - N4 - (j) N4 : (1) Attaquer du Valet.
(f/g) 5 levées = 48,04% - 4 levées = 51,96% R = 4,48
(h/i) 5 levées = 36,74% - 4 levées = 61,30% - 3 levées = 1,96% R = 4,35
(j) 4 levées = 39,57% - 3 levées = 60,43% R = 3,40

Page 138 **Ajouter :**

(k) (N) Vxxx
(S) AD10x

(l) (N) V10xx
(S) ADxx

MAX - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame.
4 levées = 36,74% - 3 levées = 63,26% R = 3,37

Ajouter :

(m) (N) V10xx
(S) AD8x

(n) (N) V10x
(S) AD8xx

(m) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet.
4 levées = 47,17% - 3 levées = 52,83% R = 3,47

(n) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le Valet.
5 levées = 45,22% - 4 levées = 52,82% - 3 levées = 1,96% R = 4,43

N.B. La présence du 7 en Nord ou Sud assure 4 levées : R = 4,45

Ajouter N° 12 BIS

(a) (N) xxx
(S) ADV10

(b) (N) xxxx
(S) ADV10

(c) (N) xxx
(S) ADV10x

(d/e/f) (N) xxx(x)
(S) ADV10(x)

3 combinaisons

MAX : (1/2/3) Attaquer vers le 10, le Valet et la Dame
(a/b) 4 levées = 50,00% - 3 levées = 50,00% R = 3,50
(c) 5 levées = 48,04% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 1,96% R = 4,46
(d/e/f) 5 levées = 50,00% - 4 levées = 50,00% R = 4,50

Ajouter N° 12 TER

(a) (N) Axx
(S) DV10x

(b) (N) Axxx
(S) DV10

(c) (N) Axx
(S) DV10xx

(d) (N) Axxxx
(S) DV10

(e) (N) Axxx
(S) DV10x

MAX : Attaquer (1/2) de la Dame et du Valet.
(a/b) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 82,24% R = 3,18
(c/d) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 62,18% - 3 levées = 3,91% R = 4,30
(e) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 66,09% R = 3,34

N.B. (a/c/e) La présence du 8 en Sud augmente le rendement.

N°13 (N) Dx(xxx)
(S) AV10(xx)

6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°13(a)**

MAX - N5 : Faire l'impasse contre le Roi en attaquant (1) de la Dame.
5 levées = 50,00% - 4 levées = 50,00% R = 4,50

VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer de la Dame et mettre l'As même si elle n'est pas couverte
5 levées = 26,00% - 4 levées = 74,00% R = 4,26

Page 138 **N°13** (N) D(xxxx) 9 combinaisons **(g/h/i/j/k/l/m/n/o) remplace le N°13(b)**

(S) AV(xxxx)

MAX - N6 : (1) Attaquer de la Dame et mettre l'As même si elle n'est pas couverte (Est peut commettre l'erreur de couvrir la Dame avec Rx, surtout si Sud est la main cachée).
6 levées = 52,00% - 5 levées = 48,00% R = 5,52

VAR (Est = CPF ou CPL + 2) : (1) Faire l'impasse contre le Roi.
6 levées = 50,00% - 5 levées = 50,00% R = 5,50

Ajouter N°13 BIS :

(N) DV(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f)**

(S) A10x(xx)

(N) DV10(xx) 5 combinaisons **(g/h/i/j/k)**

(S) Axx(xx)

MAX - N5 : (1) Attaquer de la Dame : 5 levées = 50,00%, R = 4,50 **Cf. N°13(a…)**

Ajouter N°13 TER :

(N) DV(xxx) 8 combinaisons **(a/b/c/d/e/f/g/h)**

(S) Ax(xxxx)

MAX - N6 : (1) Tirer l'As : 6 levées = 52,00% R = 5,52 **Cf. N°13(g…)**

Page 139

IL MANQUE LE ROI ET LE DIX

N°14 **(a)** (N) x **(b)** (N) x

(S) ADV9 (S) ADV98

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N5 (R10 secs en Est) - N4 : (1) Attaquer vers le 9. (2/3) Tirer l'As et la Dame.
(a) 4 levées = 0,31% - 3 levées = 52,02% - 2 levées = 47,67% R = 2,53
(b) 5 levées = 0,73% - 4 levées = 40,05% - 3 levées = 59,22% **R = 3,415**

(b) VAR - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. (2/3) tirer l'As et la Dame.
5 levées = 0,73% - 4 levées = 39,73% - 3 levées = 59,54% **R = 3,412**

Ajouter N°14 BIS :

(a) (N) V **(b)** (N) V

(S) AD9x (S) AD9xx

(c) (N) V **(d)** (N) V

(S) AD9xxx (S) AD9xxxx

(e) (N) V **(f)** (N) V

(S) AD9xxxxx (S) ADxxxxxxx

(a) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet.
3 levées = 22,31% - 2 levées = 77,69% R = 2,22

N.B. Sans le 9 ni le 8 : 2 levées = 100% R = 2,00
Avec le 9 et le 8 : 3 levées = 0,31% et R = 2,25

Page 139 **(b) MAX - N4 - N3 :** (1) Laisser courir le Valet.
4 levées = 26,65% - 3 levées = 45,21% - 2 levées = 28,14% R = 2,99

N.B. Sans le 9 ni le 8 : 3 levées = 62,17% - 2 levées = 37,83% R = 2,62
Avec le 9 et le 8 : 4 levées = 36,34% et R = 3,36

(c) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet.
5 levées = 51,68% - 4 levées = 34,72% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,37

N.B. Sans le 9 ni le 8 :
5 levées = 35,53% - 4 levées = 48,45% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,18
Avec le 9 et le 8 : 6 levées = 1,61% et R = 4,61

(d) MAX - N7 - N6 - N5 : (1) Laisser courir le Valet.
7 levées = 3,39% - 6 levées = 70,09% - 5 levées = 22,61%
4 levées = 3,91% R = 5,73

N.B. Sans le 9 ni le 8 :
6 levées = 67,83% - 5 levées = 28,26% - 4 levées = 3,91% R = 5,64
Avec le 9 et le 8 : R = 5,80

(e) MAX - N8 - N7 : (1) Laisser courir le Valet.
8 levées = 20,35% - 7 levées = 70,08% - 6 levées = 9,57% R = 7,11

N.B. Sans le 9 les pourcentages sont les mêmes.

(f) MAX - N9 : (1) Laisser courir le Valet.
9 levées = 39,00% - 8 levées = 61,00% R = 8,39

Page 139 **N°15** **(a)** (N) A / (S) DV9x **(b)** (N) -- / (S) ADV98

(c) (N) A / (S) DV98x **(d)** (N) -- / (S) ADV987

MAX - N3/4/5 : Jouer (1) l'As (2) la Dame et (3) le Valet.
(a) 3 levées = 22,67% - 2 levées = 77,33% R = 2,23
(b) 4 levées = 22,67% - 3 levées = 77,33% R = 3,23
(c) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 62,70% R = 3,37
(d) 5 levées = 37,30% - 4 levées = 62,70% R = 4,37

N°15 **Ajouter :**

(e) (N) -- / (S) ADV9x **(f)** (N) -- / (S) ADV97

(g) (N) A / (S) DV9xx **(h)** (N) -- / (S) ADV9xx

(i) (N) A / (S) DV97x **(j)** (N) -- / (S) ADV97x

(k) (N) A / (S) DV98x **(l)** (N) -- / (S) ADV98x

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Jouer l'As (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer la Dame.
4 levées = 0,61% - 3 levées = 58,45% - 2 levées = 40,94% R = 2,60

Page 139

(f) MAX - N4 - N3 : Jouer (1) l'As (2) la Dame et (3) le Valet.
4 levées = 5,66% - 3 levées = 66,38% - 2 levées = 27,96% R = 2,78

(g) MAX - N4 : Jouer (1) l'As (2) la Dame et (3) le Valet.
4 levées = 26,65% - 3 levées = 46,18% - 2 levées = 27,17% R = 2,99

SO3 (+ 7,27) : (1) Jouer l'As (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer la Dame.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 78,65% - 2 levées = 19,90% R = 2,82

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(h) MAX - N5 - N3 : Jouer (1) l'As (2) la Dame et (3) le Valet.
5 levées = 26,65% - 4 levées = 44,24% - 3 levées = 23,74%
2 levées = 5,37% R = 3,92

SO4 (+ 7,27) : (1) Jouer l'As (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer la Dame.
5 levées = 1,45% - 4 levées = 76,71% - 3 levées = 16,47%
2 levées = 5,37% R = 3,74

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

(i) MAX - N4 - N3 : Jouer (1) l'As (2) la Dame et (3) le Valet.
4 levées = 28,10% - 3 levées = 52,97% - 2 levées = 18,93% R = 3,09

(j) MAX - N5 - N4 - N3 : Jouer (1) l'As (2) la Dame et (3) le Valet.
5 levées = 28,10% - 4 levées = 50,06% - 3 levées = 17,44%
2 levées = 4,40% R = 4,02

N.B. La présence du 6 augmente le rendement : R = 4,09

(k) MAX - N4 : Jouer (1) l'As (2) la Dame et (3) le Valet.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 62,70% R = 3,37

(l) MAX - N5 - N4 : Jouer (1) l'As (2) la Dame et (3) le Valet.
5 levées = 35,37% - 4 levées = 59,26% - 3 levées = 5,37% R = 4,30

Ajouter N°15 BIS :

(a)	(N) A	**(b)**	(N) --		
	(S) DVxx		(S) ADVxx		
(c)	(N) A	**(d)**	(N) --	**(e)**	(N) --
	(S) DV8x		(S) ADV8x		(S) ADV87

(a/b/d) MAX - N3 : (1) Jouer l'As (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer la Dame.
(a) 3 levées = 4,64% - 2 levées = 95,36% R = 2,05
(b) 3 levées = 37,36% - 2 levées = 62,64% R = 2,37
(c) 3 levées = 43,02% - 2 levées = 56,98% R = 2,43

(c/e) MAX - (c) N3 - (e) N4 - N3 : Jouer (1) l'As et (2/3) la Dame et le Valet..
(c) 3 levées = 6,02% - 2 levées = 93,98% R = 2,06
(e) 4 levées = 5,66% - 3 levées = 66,38% - 2 levées = 27,96% R = 2,78

Page 139 **Ajouter N°15 TER :**

(a)	(N) A (S) DVxxx	**(b)**	(N) -- (S) ADVxxx
(c)	(N) A (S) DV7xx	**(d)**	(N) -- (S) ADV7xx
(e)	(N) A (S) DV8xx	**(f)**	(N) -- (S) ADV8xx
(g)	(N) A (S) DV87x	**(h)**	(N) -- (S) ADV87x

(a/b) MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer la Dame.
(a) 3 levées = 71,86% - 2 levées = 28,14% R = 2,72
(b) 4 levées = 70,89% - 3 levées = 22,77% - 2 levées = 6,34% R = 3,65

(c/d) MAX - (c) N3 - (d) N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer la Dame.
(c) 3 levées = 71,86% - 2 levées = 28,14% R = 2,72
(d) 4 levées = 70,89% - 3 levées = 22,77% - 2 levées = 6,34% R = 3,65

(c) N4 - (d) N5 : (1) Tirer l'As. Si le 8, le 9 ou le 10 apparaît (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame.
(c) 4 levées = 1,78% - 3 levées = 61,36% - 2 levées = 36,86% R = 2,65
(d) 5 levées = 1,78% - 4 levées = 60,39% - 3 levées = 31,49%
2 levées = 6,34% R = 3,58

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3
Non Vulnérable Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX - N3
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable Manche ou chelem = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle ou Manche = MAX - N4 - N3
Vulnérable Chelem = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

(e/f) MAX - (e) N4 - (f) N5 - N3 : Jouer (1) l'As et (2/3) la Dame et le Valet..
(e) 4 levées = 8,88% - 3 levées = 55,72% - 2 levées = 35,40% **R = 2,735**
(f) 5 levées = 8,88% - 4 levées = 54,75% - 3 levées = 30,03%
2 levées = 6,34% **R = 3,662**

(e) SO3 - (f) SO4 (+ 8,72) : (1) Tirer l'As (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer la Dame.
(e) 3 levées = 73,32% - 2 levées = 26,68% **R = 2,733**
(f) 4 levées = 72,35% - 3 levées = 21,31% - 2 levées = 6,34% **R = 3,660**

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N5 - N3

Page 139 **(g/h) MAX - (g) N4 - N3 - (h) N5 - N4 - N3 :** Jouer (1) l'As et (2/3) la Dame et le Valet..

(g) 4 levées = 10,34% - 3 levées = 70,73% - 2 levées = 18,93% R = 2,91
(h) 5 levées = 10,34% - 4 levées = 67,82% - 3 levées = 17,44%
2 levées = 4,40% R = 3,84

Ajouter N°15 QUATRE :

(a) (N) A
(S) DVxxxx

(b) (N) --
(S) ADVxxxx

(c) (N) A
(S) DVxxxxx

(d) (N) --
(S) ADVxxxxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N6 - N5 - N4 - (c) N6 - N5 - (d) N7 - N6 : Jouer (1) l'As et (2/3) la Dame et le Valet.

(a/b) 5/6 levées = 35,53% - 4/5 levées = 50,87% - 3/4 levées = 12,11%
2/3 levées = 1,49% R = 4,20 ou 5,20
(c/d) 6/7 levées = 73,48% - 5/6 levées = 22,61% - 4/5 levées = 3,91%
R = 5,70 ou 6,70

N.B. La présence du 9 augmente le rendement :

(a/b) 5/6 levées = 51,68% - 4/5 levées = 37,14% - 3/4 levées = 9,69%
2/3 levées = 1,49% R = 4,39 ou 5,39
(c/d) 6/7 levées = 79,13% - 5/6 levées = 16,96% - 4/5 levées = 3,91%
R = 5,75 ou 6,75

(a/b) La présence du 8 augmente le rendement :

5/6 levées = 38,76% R = 4,24 ou 5,24

Ajouter N°15 CINQ :

(a) (N) A
(S) DVxxxxxx

(b) (N) --
(S) ADVxxxxxx

9 cartes

(c) (N) A
(S) DVxxxxxxx

(d) (N) --
(S) ADVxxxxxxx

10 cartes

(e) (N) A
(S) DVxxxxxxxx

(f) (N) --
(S) ADVxxxxxxxx

11 cartes

MAX - (a) N8 - N7 - (b) N9 - N8 - (c) N9 - (d/e) N10 - (f) N11 : Jouer (1) l'As et (2/3) la Dame et le Valet.

(a/b) 8/9 levées = 12,43% - 7/8 levées = 78,00% - 6/7 levées = 9,57%
R = 7,03 ou 8,03
(c/d) 9/10 levées = 26,00% - 8/9 levées = 74,00% R = 8,26 ou 9,26
(e/f) 10/11 levées = 52,00% - 9/10 levées = 48,00% R = 9,48 ou 10,48

Page 140 **N°16** **(a)** (N) x
(S) ADV98x

(b) (N) x
(S) ADV9xx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. (2/3) Tirer l'As et la Dame.

(a) 6 levées = 1,62% - 5 levées = 60,15% - 4 levées = 36,74%
3 levées = 1,49% R = 4,62
(b) 6 levées = 1,62% - 5 levées = 56,51% - 4 levées = 29,48%
3 levées = 10,90% - 2 levées = 1,49% R = 4,46

N.B. (a) La présence du 7 en Sud augmente le rendement (R = 4,63) et assure 4 levées.

(b) SO4 (+ 4,83) - SO3 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 9. (2/3) Tirer l'As et la Dame.

6 levées = 1,62% - 5 levées = 48,44% - 4 levées = 42,39%
3 levées = 6,80% - 2 levées = 0,75% R = 4,43

Page 140

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO4 - SO3
Vulnérable

N°17 (N) x
(S) ADV9xxx

MAX - N7 : (1) Attaquer vers le Valet. (2 Tirer l'As.
7 levées = 13,57% - 6 levées = 62,74% - 5 levées = 19,78%
4 levées = 3,91% R = 5,86

SO6 (+ 2,83) Rectifier le maniement et les pourcentages :
(1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 mettre le Valet. Sinon mettre l'As et (2) Jouer la Dame.
7 levées = 3,39% - 6 levées = 75,74% - 5 levées = 16,96%
4 levées = 3,91% R = 5,79

SO5 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9 (mettre le Valet si Est fournit le 10) (2) Tirer l'As.
7 levées = 3,39% - 6 levées = 61,04% - 5 levées = 33,61%
4 levées = 1,96% R = 5,66

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO6
S'il faut réaliser 6 levées : Tout contrat = SO6
Vulnérable
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO5

N°18 **(a)** (N) xx
(S) ADV9

(b) (N) Vx
(S) AD98

(c) (N) V8
(S) AD9x

MAX - N4 - N3 : (a) (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame.
(b/c) (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame.
(a/b) 4 levées = 5,17% - 3 levées = 63,00% - 2 levées = 31,83% R = 2,73
(c) 3 levées = 68,17% - 2 levées = 31,83% R = 2,68

N.B. Ces maniements sont fondés sur la meilleure défense qui consiste pour Ouest à retenir le Roi lorsqu'il détient Rx ou Rxx.

VAR : (1) Si le Valet perd (2) Attaquer vers le 9. Si l'on a sous-estimé la défense :
(a/b) 4 levées = 5,17% - 3 levées = 58,31% - 2 levées = 36,52% R = 2,69
(c) 3 levées = 63,48% - 2 levées = 36,52% R = 2,63

Mais, **si l'on ne s'est pas trompé** (on suppose que Ouest prend au premier tour avec Rx ou Rxx) :
(a/b) 4 levées = 5,17% - 3 levées = 70,83% - 2 levées = 24,00% R = 2,81
(c) 3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76

Page 141 **N°19** **(a)** (N) Vx — (S) AD9x **(b)** (N) V9 — (S) ADxx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 55,65% - 2 levées = 44,35% R = 2,56

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 50,48% - 2 levées = 49,52% R = 2,50
(Ouest peut commettre l'erreur de mettre un Roi second : + 3,63%)

N°20 **(a)** (N) A9 — (S) DVxx **(b)** (N) A9 — (S) DVxxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9.
(a) 3 levées = 54,84% - 2 levées = 45,16% R = 2,55
(b) 4 levées = 50,06% - 3 levées = 43,14% - 2 levées = 6,80% R = 3,43

(b) VAR (sans communications) : (1) Tirer l'As. Si le 10 tombe (2) Laisser courir le 9.
Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 11,18% R = 3,34

N°20 Ajouter :

(c) 6 (N) A9
R10
x (S) DV8x

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 0,48% - 3 levées = 54,85% - 2 levées = 44,67% R = 2,56

N°20 Ajouter :

(d) (N) Ax — (S) DVx **(e)** (N) Ax — (S) DV9

(f) (N) Ax — (S) DVxx **(g)** (N) Ax — (S) DV9x

(d) MAX - N3 : (1) Tirer l'As
3 levées = 0,36% - 2 levées = 99,64% R = 2,00

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame
3 levées = 2,01% - 2 levées = 97,99% R = 2,02

(f) MAX - N3 : (1) Tirer l'As
3 levées = 18,65% - 2 levées = 81,35% R = 2,19

N.B. La présence du 8 en Sud (Ax / DV8x) augmente le rendement :
3 levées = 20,99% et R = 2,21

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 0,48% - 3 levées = 54,85% - 2 levées = 44,67% R = 2,59

Ajouter N°20 BIS :

(a) (N) AD — (S) Vxx **(b)** (N) AD — (S) Vxxx

(c) (N) AD — (S) Vxxxx **(d)** (N) AD — (S) Vxxxxx

Page 141 **(a) MAX - N3 :** (1) Attaquer vers la Dame
3 levées = 2,32% - 2 levées = 97,68% R = 2,02

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame
3 levées = 18,17% - 2 levées = 81,83% R = 2,18

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame
4 levées = 43,60% - 3 levées = 41,59% - 2 levées = 14,81% R = 3,29

SO3 (+ 1,21) : (1) Tirer l'As
4 levées = 35,53% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,60% R = 3,22

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3

(d) MAX - N6 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame
6 levées = 13,57% - 5 levées = 57,08% - 4 levées = 25,44%
3 levées = 3,91% R = 4,80

SO5 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = SO5
Vulnérable

N.B. Avec 9 cartes **(AD / Vxxxxxx)** Cf. N°61(b) : (1) Attaquer vers la Dame
7 levées = 26,57% - 6 levées = 63,87% - 5 levées = 9,56% R = 6,17

N°21 **(a)** (N) xx
(S) ADV98

(b) (N) xx
(S) ADV9x

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame :
(a) 5 levées = 19,38% - 4 levées = 52,08% - 3 levées = 28,54% R = 3,91
(b) 5 levées = 19,38% - 4 levées = 48,45% - 3 levées = 25,37%
2 levées = 6,80% R = 3,80

VAR (Est = CPL) et (b) SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2) Attaquer vers le 9.
(a) 5 levées = 19,38% - 4 levées = 49,82% - 3 levées = 30,80% R = 3,89
(b) 5 levées = 19,38% - 4 levées = 39,73% - 3 levées = 35,30%
2 levées = 5,59% R = 3,73

Page 142 **N°21 Ajouter :**

(c) 7 (N) xx
R109
x (S) ADV87

(d) 7 (N) xx
R109
7 (S) ADV8x

(e) 7 (N) xx
R109
8 (S) ADVxx

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame :
5 levées = 17,76% - 4 levées = 43,60% - 3 levées = 33,04%
2 levées = 5,59% R = 3,74

(c) SO3 (+ 1,21) : (1) Si le Valet perd (2) Attaquer vers le 8 :
5 levées = 17,76% - 4 levées = 31,17% - 3 levées = 46,69%
2 levées = 4,38% R = 3,62

Page 142

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(d) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame :
5 levées = 17,76% - 4 levées = 43,60% - 3 levées = 30,62%
2 levées = 8,01% R = 3,71

(e) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame :
5 levées = 17,76% - 4 levées = 41,99% - 3 levées = 32,24%
2 levées = 8,01% R = 3,70

N°22 **(a)** (N) Vx **(b)** (N) Vx
(S) AD987 (S) AD9xx

MAX - (a) N5 - N4 - (b) N5 : (1) Attaquer du Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9. S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame.
(a) 5 levées = 8,72% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 28,54% R = 3,80
(b) 5 levées = 7,11% - 4 levées = 47,80% - 3 levées = 37,08%
2 levées = 8,01% R = 3,54

VAR (Est = CPL) - (b) SO3 (+ 1,21) : (1) Si le Valet perd (2) Attaquer vers le 9.
(a) 5 levées = 8,72% - 4 levées = 60,48% - 3 levées = 30,80% R = 3,78
(b) 5 levées = 7,11% - 4 levées = 45,54% - 3 levées = 40,55%
2 levées = 6,80% R = 3,53

(b) SO4 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le Valet. Quel que soit le résultat (2/3) Tirer l'As et la Dame.
4 levées = 58,14% - 3 levées = 30,22% - 2 levées = 11,64% R = 3,47

(b) SO3 : ajouter un autre maniement SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 45,54% - 3 levées = 40,55%
2 levées = 6,80% R = 3,53 (les pourcentages sont les mêmes)

(b) SO3 (-) : (1) Attaquer vers le Valet. Qu'il perde ou qu'il tienne (2) Attaquer vers le 9
4 levées = 50,71% - 3 levées = 42,49% - 2 levées = 6,80% R = 3,44

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3 (l'un des 2 maniements avec R = 3,53)

N°22 **Ajouter :**

(c) (N) Vx Sans le 7
(S) AD98x

(c) MAX - N5 : (1) Attaquer du Valet… Cf.(a)
5 levées = 8,72% - 4 levées = 61,53% - 3 levées = 29,75% R = 3,79

SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 69,85% - 3 levées = 28,54% R = 3,73

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4

Page 143 **N°23** **(a)** (N) Vx **(b)** (N) V9

(S) ADxxx (S) ADxxx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Tirer l'As.
4 levées = 43,60% - 3 levées = 41,59% - 2 levées = 14,81% R = 3,29

SO3 (+ 1,21 = Roi sec en Est) : (1) Tirer l'As.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,60% R = 3,22

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 49,09% - 3 levées = 44,11% - 2 levées = 6,80% R = 3,42

N.B. Si Ouest met le Roi avec Rx :
4 levées = 55,55% - 3 levées = 37,65% - 2 levées = 6,80% R = 3,49

La présence du 7 en Sud (V9 / AD7xx) augmente le rendement, mais ne modifie pas le maniement : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 49,09% - 3 levées = 45,32% - 2 levées = 5,59% R = 3,44

La présence du 8 ou de 76 en Sud (V9 / AD8xx ou AD76x)
modifie le maniement
(1) Attaquer du Valet Cf. N°23 (j/k/l/m)

N°23 Ajouter :

(c) (N) Vx **(d)** (N) Vx

(S) AD8xx (S) AD87x

(e) (N) Vx **(f)** (N) Vx

(S) AD875 (S) AD876

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou s'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 38,36% - 2 levées = 14,81% R = 3,32

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet tient ou s'il perd (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 39,89% - 3 levées = 47,72% - 2 levées = 12,39% R = 3,28

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 38,35% - 2 levées = 9,97% R = 3,42

SO3 (+ 4,38) : (1) Attaquer du Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Tirer la Dame, mais si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le Valet perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 34,40% - 3 levées = 60,01% - 2 levées = 5,59% R = 3,29

VAR : (1) Attaquer du Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Tirer la Dame, mais si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le Valet perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 46,37% - 2 levées = 6,80% R = 3,40

Page 143

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = VAR
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Vulnérable Manche = SO3

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 39,56% - 2 levées = 8,76% R = 3,43

SO3 (+ 3,17) : (1) Attaquer du Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Tirer la Dame, mais si Ouest fournit le 6 (2) **Soit** tirer la Dame, **soit** attaquer vers le 8, et enfin si Ouest fournit petit (le 2, le 3 ou le 4) (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le Valet perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 34,40% - 3 levées = 60,01% - 2 levées = 5,59% R = 3,29

VAR : (1) Attaquer du Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Tirer la Dame, mais si Ouest fournit le 6 (2) **Soit** tirer la Dame, **soit** attaquer vers le 8, et enfin si Ouest fournit petit (le 2, le 3 ou le 4) (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le Valet perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 46,37% - 2 levées = 6,80% R = 3,40

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = VAR
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Vulnérable Manche = SO3

(f) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As. S'il est couvert (2) Jouer la Dame.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 42,73% - 2 levées = 5,59% R = 3,46

SO3 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 8. S'il est couvert (2) Jouer la Dame.
4 levées = 39,24% - 3 levées = 56,38% - 2 levées = 4,38% R = 3,35

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO3

N°23 Ajouter :

(g) (N) Vx	**(h)** (N) Vx	**(i)** (N) Vx
(S) AD76x	(S) AD764	(S) AD765

(g) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Tirer l'As. **Cf.(a)**
4 levées = 43,60% - 3 levées = 41,59% - 2 levées = 14,81% R = 3,29

SO3 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 8, le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 7. Si le Valet tient (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 31,17% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 11,18% R = 3,20

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 143

(h) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Tirer l'As. **Cf.(g)**
4 levées = 43,60% - 3 levées = 41,59% - 2 levées = 14,81% R = 3,29

SO3 (+ 3,63) : (1) Attaquer du Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le Valet perd (2/3) Tirer l'As et la Dame.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 53,29% - 2 levées = 11,18% R = 3,24

SO3 (-) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 8, le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 7. Si le Valet tient (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 31,17% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 11,18% R = 3,20

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(i) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame. S'il est couvert et si Ouest fournit le 8, le 9 ou le 10 (2) Tirer la Dame, mais si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 7.
4 levées = 40,37% - 3 levées = 50,41% - 2 levées = 9,22% R = 3,31

N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Tirer l'As. **Cf.(g)**
4 levées = 43,60% - 3 levées = 41,59% - 2 levées = 14,81% R = 3,29

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°23 Ajouter :

(j) (N) V9
(S) AD8xx

(k) (N) V9
(S) AD87x

(l) (N) V9
(S) AD76x

(m) (N) V9
(S) AD765

(j) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer du 9 et mettre l'As sauf si Est ne founit pas. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 63,14% - 3 levées = 28,54%
2 levées = 1,21% R = 3,76

SO3 (+ 1,21) - VAR N5 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert ou s'il perd (2) Laisser courir le 9. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
ou
(1) Attaquer du Valet (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 54,42% - 3 levées = 38,47% R = 3,69

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N5 - N4
Manche = SO3

(k) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 9. S'il perd (2/3) Jouer l'As et la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 8,72% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 28,54% R = 3,80

Page 143

(l) MAX - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert et si Ouest fournit petit (2) Laisser courir le 9. Si le Valet est couvert et si Ouest fournit le 8 (2) Jouer la Dame. Si le Valet perd (2/3) Jouer l'As et la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 42,73% - 2 levées = 5,59% R = 3,46

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert ou s'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2/3) Jouer l'As et la Dame.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 39,10% - 2 levées = 9,22% R = 3,42

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert et si Ouest fournit le 8 (2) Jouer la Dame. S'il est couvert et si Ouest fournit petit ou s'il perd (2) Laisser courir le 9.
S'il tient et si Ouest fournit le 8 ou le 10 (2) Laisser courir le 9.
S'il tient et si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers la Dame.

ou

(1) Attaquer du Valet. S'il est couvert et si Ouest fournit le 8 (2) Jouer la Dame.
S'il est couvert et si Ouest fournit petit ou s'il perd (2) Laisser courir le 9.
S'il tient et si Ouest fournit le 10 (2) Laisser courir le 9.
S'il tient et si Ouest fournit petit ou le 8 (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 44,57% - 3 levées = 51,05% - 2 levées = 4,38% R = 3,40

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 49,09% - 3 levées = 46,07% - 2 levées = 4,84% R = 3,44

N.B. Pour (l/m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable Autre partielle = VAR
Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Vulnérable Manche = SO3

(m) MAX - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 9 **ou** (2) Jouer la Dame. S'il perd (2/3) Jouer l'As et la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 42,73% - 2 levées = 5,59% R = 3,46

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert et si Ouest fournit le 8 (2) Jouer la Dame. S'il est couvert et si Ouest fournit petit (2) **Soit** jouer la Dame, **soit** laisser courir le 9. S''il perd (2) Laisser courir le 9. S'il tient et si Ouest fournit le 8 ou le 10 (2) Laisser courir le 9. S'il tient et si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers la Dame.

ou

(1) Attaquer du Valet. S'il est couvert et si Ouest fournit le 8 (2) Jouer la Dame.
S'il est couvert et si Ouest fournit petit (2) **Soit** jouer la Dame, **soit** laisser courir le 9.
S''il perd (2) Laisser courir le 9. S'il tient et si Ouest fournit le 10 (2) Laisser courir le 9. S'il tient et si Ouest fournit petit ou le 8 (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 44,57% - 3 levées = 51,05% - 2 levées = 4,38% R = 3,40

VAR : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 49,09% - 3 levées = 46,07% - 2 levées = 4,84% R = 3,44

N°23 Ajouter :

(n) (N) V8	**(o)** (N) V8	**(p)** (N) V8
(S) AD7xx	(S) AD76x	(S) AD765

(n) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet tient (2) Tirer l'As. Sinon si le Valet perd (2) Tirer l'As, si le Valet tient (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 40,78% - 2 levées = 12,39% R = 3,34

SO3 (+ 5,59) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 mettre le Valet et (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 17,44% - 3 levées = 75,76% - 2 levées = 6,80% R = 3,11

Page 143

VAR : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Laisser courir le 8. Sinon si le Valet perd (2) Tirer l'As, si le Valet tient (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 39,89% - 3 levées = 50,14% - 2 levées = 9,97% R = 3,30

N.B. Pour (n) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Manche = SO3

(o) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As. S'il est couvert (2) Jouer la Dame.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 39,10% - 2 levées = 9,22% R = 3,42

SO3 (+ 4,84) : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Laisser courir le 8. S'il est couvert et si Ouest fournit petit (2) Laisser courir le 8. Si le Valet est couvert et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Jouer la Dame.
4 levées = 34,40% - 3 levées = 61,22% - 2 levées = 4,38% R = 3,30

VAR : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As. S'il est couvert et si Ouest fournit petit (2) Laisser courir le 8. Si le Valet est couvert et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Jouer la Dame.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 47,58% - 2 levées = 5,59% R = 3,41

N.B. Pour (o) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = VAR
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Vulnérable Manche = SO3

(p) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As. S'il est couvert (2) Jouer la Dame. **Cf.(f)**
4 levées = 51,68% - 3 levées = 42,73% - 2 levées = 5,59% R = 3,46

SO3 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 8. S'il est couvert (2) Jouer la Dame.
4 levées = 39,24% - 3 levées = 56,38% - 2 levées = 4,38% R = 3,35

N.B. Pour (p) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO3

N°24 **(a)** (N) Ax
(S) DV987

(b) (N) Ax
(S) DV9xx

(a) MAX - N5 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Tirer le Valet.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 60,16% - 3 levées = 38,23% **R = 3,634**

SO4 (+ 1,21) - VAR (sans communications ou Est = CPC ou CPF) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 62,98% - 3 levées = 37,02% **R = 3,630**

N.B. Sur le plan du rendement, l'écart entre les deux maniements est très faible et le contexte sera décisif.

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(b) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si le Roi tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 30,22% - 2 levées = 10,43% R = 3,49

Page 143

SO3 (+ 4,84) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 51,27% - 3 levées = 43,14% - 2 levées = 5,59% R = 3,46

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. (b) La présence du 7 en Sud (Ax / DV97x) augmente les rendements, mais ne modifie pas les maniements :
MAX - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame
4 levées = 59,35% - 3 levées = 32,64% - 2 levées = 8,01% R = 3,51
SO3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 4,38% R = 3,48

N°24 Ajouter :

(c) (N) A8
(S) DV9xx

(d) (N) Ax
(S) DV98x

(c) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 62,98% - 3 levées = 32,18% - 2 levées = 4,84% R = 3,58

SO3 (+ 4,84) : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 54,91% - 3 levées = 45,09% R = 3,55

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(d) MAX - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 62,98% - 3 levées = 37,02% **R = 3,630**

N5 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Tirer le Valet.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 58,95% - 3 levées = 39,44% **R = 3,622**

N.B. Pour (d/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4 ou N5
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = N5
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4

N°24 Ajouter :

(e) (N) Ax
(S) DVxxx

(f) (N) Ax
(S) DV8xx

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 43,60% - 3 levées = 42,80% - 2 levées = 13,60% R = 3,30

(f) MAX - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 39,57% - 2 levées = 13,60% R = 3,33

SO3 (+ 2,42) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 41,34% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 11,18% R = 3,30

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 143 **N°24** **Ajouter :**

(g) (N) A9 — (S) DV87x

(h) (N) A9 — (S) DV876

(i) (N) Ax — (S) DV987

(g) MAX - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 62,98% - 3 levées = 37,02% **R = 3,630**

N5 : (1) Laisser courir la Dame. Cf.(d)
5 levées = 1,61% - 4 levées = 58,95% - 3 levées = 39,44% **R = 3,622**

(h/i) MAX - N5 : (1) Laisser courir la Dame.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 60,16% - 3 levées = 38,23% **R = 3,634**

SO4 (+ 1,21) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 62,98% - 3 levées = 37,02% **R = 3,630**

N.B. Pour (h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 144 **N°25** **(a)** (N) Ax — (S) DV987x

(b) (N) Ax — (S) DV9xxx

(c) (N) Ax — (S) DVxxxx

(a/b) MAX - N6 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9.
(a) 6 levées = 10,17% - 5 levées = 66,13% - 4 levées = 23,70% R = 4,86
(b) 6 levées = 10,17% - 5 levées = 66,13% - 4 levées = 19,79%
3 levées = 3,91% R = 4,83

SO5 (+ 2,83) - (b) SO4 (+ 1,96) : (1) Tirer l'As. Si le Roi tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 6 levées = 2,83% - 5 levées = 76,30% - 4 levées = 20,87% R = 4,82
(b) 6 levées = 2,83% - 5 levées = 76,30% - 4 levées = 18,91%
3 levées = 1,96% R = 4,80

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 4 ou 5 levées : SO5 - SO4

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

N.B. (c) La présence du 8 et du 7 en Sud (Ax / DV87xx) augmente le rendement, mais ne modifie pas le maniement : 3 levées = 1,96% et R = 4,72

N°26 **(a)** (N) Ax — (S) DVxxxxx

(b) (N) Ax — (S) DV9xxxx

MAX - (a) N7 - N6 - (b) N7 : (1) Laisser courir la Dame. (b) Si elle est couverte (2) Tirer le Valet.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 70,09% - 5 levées = 9,56% R = 6,11

(a) VAR (Est = CPF) et (b) SO6 (+ 4,78) : (1) Tirer l'As
(a) 7 levées = 12,44% - 6 levées = 78,00% - 5 levées = 9,56% R = 6,03
(b) 7 levées = 12,44% - 6 levées = 82,78% - 5 levées = 4,78% R = 6,08

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

Page 144 **(b) VAR (Est = CPL)** : (1) Laisser courir la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9.
7 levées = 19,78% - 6 levées = 70,65% - 5 levées = 9,56% R = 6,10

Page 145 **N°27** **(a)** (N) xx **(b)** (N) xx

(S) ADVxxx (S) ADV9xx

MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet et, s'il tient (2) vers la Dame.
(a) 6 levées = 33,91% - 5 levées = 48,04% - 4 levées = 16,09%
3 levées = 1,96% R = 5,14
(b) 6 levées = 33,91% - 5 levées = 50,87% - 4 levées = 13,26%
3 levées = 1,96% R = 5,17

N.B. (b) La présence du 8 en Sud (xx / ADV98x) augmente le rendement, assure 4 levées , mais ne modifie pas le maniement.
(a/b) Tirer l'As avant d'attaquer vers le Valet et (b) attaquer vers le 9 seraient de fausses sécurités.

N°28 **(a)** (N) xx **(b)** (N) xx

(S) ADVxxxx (S) ADV9xxx

MAX - N7 - N6 : (1) Attaquer vers le Valet et, si nécessaire (2) vers la Dame.
7 levées = 45,22% - 6 levées = 50,00% - 5 levées = 4,78% R = 6,40

VAR 1 (Ouest = CPF ou sans communications) : (1) Tirer l'As (Cf.N°26).
(a) avec ou sans communication et (b) sans communication :
7 levées = 12,44% - 6 levées = 78,00% - 5 levées = 9,56% R = 6,03
(b) avec une seule communication :
7 levées = 12,44% - 6 levées = 82,78% - 5 levées = 4,78% R = 6,08

VAR 2 (avec une seule communication) : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l'As.
7 levées = 26,57% - 6 levées = 63,87% - 5 levées = 9,56% R = 6,17
Dans ce cas (1) Tirer l'As est une SO6 pour (b) : +4,78%

N°29 **(a)** (N) Vx

(S) AD98xx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) **Soit** tirer la Dame, **soit**.attaquer vers le 9. Si (1) le Valet tient (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) le Valet perd (2/3) Tirer l'As et la Dame.
6 levées = 13,56% - 5 levées = 71,22% - 4 levées = 15,22% R = 4,98

N.B. Pour 6 levées, il faut trouver R10 secs en Est, ou bien soit R10x en Est, soit 10x en Ouest.
Les deux maniements MAX sont MTPP

N°29 **(b)** (N) Vx

(S) AD9xxx

MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9. Si (1) le Valet tient (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) le Valet perd (2/3) Tirer l'As et la Dame.
6 levées = 13,56% - 5 levées = 68,39% - 4 levées = 16,09%
3 levées = 1,96% R = 4,94

N.B. Pour 6 levées, il faut trouver R10 secs en Est, ou bien soit R10x en Est, soit 10x en Ouest, d'où deux autres maniements, inférieurs sur le plan du rendement :

VAR 1 - N6 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Tirer la Dame.
6 levées = 13,56% - 5 levées = 59,91% - 4 levées = 24,57%
3 levées = 1,96% R = 4,85

VAR 2 - N6 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Laisser courir le Valet.
6 levées = 13,56% - 5 levées = 62,75% - 4 levées = 19,78%
3 levées = 3,91% R = 4,86

Page 145 **N°29 Ajouter :**

(c)	8	(N) Vx	**(d)**	8	(N) Vx	**(e)**	8	(N) Vx
	R109	▬▬▬		R109	▬▬▬		R109	▬▬▬
	76	(S) AD8xxx		x	(S) AD87xx		7	(S) AD86xx

(c) MAX - N6 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Laisser courir le Valet.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 67,27% - 4 levées = 25,43%
3 levées = 3,91% R = 4,701

SO5 (+ 2,82) - Si Ouest = CPL : (1) Tirer l'As, cf. N°30(a)
- Si Est = CPL : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert et si Ouest fournit le 10 ou le 9 (2) Attaquer vers le 8
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,696

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

(d) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer du Valet.
S'il est couvert et si Ouest fournit le 10 ou le 9 (2) Tirer la Dame.
S'il est couvert et si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 8.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 75,74% - 4 levées = 18,91%
3 levées = 1,96% R = 4,81

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 76,31% - 4 levées = 19,78% - 3 levées = 3,91% R = 4,72

N6 : Si Ouest = CPL : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Laisser courir le Valet.
Si Est = CPL : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert et si Ouest fournit le 10 ou le 9 (2) Tirer la Dame, si Ouest fournit le 7 (2) Attaquer vers le 8.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 67,27% - 4 levées = 25,43%
3 levées = 3,91% R = 4,70

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX - N5 - N4
Non Vulnérable 1C et + = N6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N6
Vulnérable 2SA, 3C et + = N6
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4

N°29 Ajouter :

(f)	8	(N) V7
	R109	▬▬▬
	6	(S) AD8xxx

(f) MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Laisser courir le Valet.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 67,27% - 4 levées = 25,43%
3 levées = 3,91% R = 4,701 Cf.29(c)

SO5 (+ 2,82) : - Si Ouest = CPL : (1) Tirer l'As. Cf. N°29(c)
- Si Est = CPL : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert et si Ouest fournit le 10 ou le 9 (2) Attaquer vers le 8
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,696

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 7.
5 levées = 46,91% - 4 levées = 51,13% - 3 levées = 1,96% R = 4,45

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N6 (jamais SO4 !)

Page 146 **N°30** **(a)** (N) Vx **(b)** (N) V9

(S) ADxxxx (S) ADxxxx

(b) Rectifier le diagramme : 8 (N) V9
R10
876 (S) ADxxxx

(a) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As (Roi sec ou partage 3-2).
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

(b) MAX - N5 - (a) VAR (sans communications) : (1) Attaquer vers le Valet.
(a) 5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67
(b) 5 levées = 76,31% - 4 levées = 19,78% - 3 levées = 3,91% R = 4,72

(b) SO4 (+ 1,96) - VAR : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 64,43% - 4 levées = 33,61% - 3 levées = 1,96% R = 4,62
(Contre la meilleure défense : Ouest fournit un petit avec Rx)
Ce second maniement est supérieur au premier (MAX) si l'on estime que Ouest met le Roi avec Rx lorsque l'on attaque d'un petit vers Nord (R = 4,73).

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4

N°30 Ajouter :

(e) - Avec le 8 en Sud : V9 / AD8xxx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 9. S'il perd, Est ayant fourni (2/3) Tirer l'As et la Dame. S'il perd, Est n'ayant pas fourni (2) Laisser courir le 9.
6 levées = 13,56% - 5 levées = 71,22% - 4 levées = 15,22% R = 4,98
Cf N°29(a) page 145

VAR - N6 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Jouer le 9 et si Est fournit mettre la Dame. S'il perd, Est ayant fourni (2/3) Tirer l'As et la Dame. S'il perd, Est n'ayant pas fourni (2) Laisser courir le 9.
6 levées = 13,56% - 5 levées = 62,74% - 4 levées = 23,70% R = 4,90

(f) - Avec le 7 en Sud : V9 / AD7xxx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer du Valet
6 levées = 6,78% - 5 levées = 69,52% - 4 levées = 19,79%
3 levées = 3,91% R = 4,79

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9 Cf.(b)
5 levées = 64,43% - 4 levées = 33,61% - 3 levées = 1,96% R = 4,62

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4

(g) - Avec le 7 et le 6 en Sud : V9 / AD76xx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer du Valet
6 levées = 6,78% - 5 levées = 75,18% - 4 levées = 16,08%
3 levées = 1,96% R = 4,87

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9
5 levées = 64,43% - 4 levées = 35,57% R = 4,64

Page 146

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX - N6 - N5
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 5K = MAX
Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO4

(h) - Avec le 6 en Sud : V9 / AD6xxx

MAX - N6 : (1) Attaquer du Valet
6 levées = 3,39% - 5 levées = 70,09% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,73

SO5 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Valet
5 levées = 76,31% - 4 levées = 19,78% - 3 levées = 3,91% R = 4,72
Cf N°30(b) MAX

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9 Cf.(b)
5 levées = 64,43% - 4 levées = 33,61% - 3 levées = 1,96% R = 4,62

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4

(i) - Avec le 6 et le 5 en Sud : V9 / AD65xx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer du Valet
6 levées = 3,39% - 5 levées = 75,74% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 4,79

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9 Cf.(b)
5 levées = 64,43% - 4 levées = 33,61% - 3 levées = 1,96% R = 4,62

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4

N°30 Ajouter :

(c)	8	(N) Vx	**(d)**	8	(N) V8
	R109			R109	
	85	(S) AD76xx		7	(S) AD65xx

(c/d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 7 (c) ou Laisser courir le 8 (d).
5 levées = 76,31% - 4 levées = 19,78% - 3 levées = 3,91% R = 4,72

VAR (Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As cf. N°30(a)

N.B. Pour **(d) sans le 5** : **Cf. N°30(a)** MAX - N5 : (1) Tirer l'As
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

N°31	**(a)**	(N) Vx	**(b)**	(N) Vx
		(S) AD9xxxx		(S) AD87xxx

(b) : Dans le diagramme supprimer les parenthèses : **AD87xxx**
et non AD87(xxx)

(a) MAX - N7 - (b) N7 : (1) Attaquer petit vers la Dame.
(a) 7 levées = 32,79% - 6 levées = 57,65% - 5 levées = 9,56% R = 6,23
(b) 7 levées = 26,57% - 6 levées = 63,87% - 5 levées = 9,56% R = 6,17

Page 146 **(a) SO6 (+ 4,78)** : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Tirer la Dame (sauf si Ouest défausse au premier tour).

7 levées = 26,57% - 6 levées = 68,65% - 5 levées = 4,78% R = 6,22

(b) MAX - N6 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert et si le 9 ou le 10 tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 8.

7 levées = 26,00% - 6 levées = 69,22% - 5 levées = 4,78% R = 6,21

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 7 levées : 1T à 7K = MAX - N6
Non Vulnérable 7C, 7P, 7SA = N7
S'il faut réaliser 7 levées : Tout contrat = MAX - N6
Vulnérable (jamais N7 même pour 7SA !)
S'il faut réaliser 5 ou 6 levées : MAX - N6

Ajouter sans le 7 : **(c)** (N) Vx
(S) AD8xxxx

Le maniement N7 est aussi le MAX :
MAX - N7 - N6 : (1) Attaquer petit vers la Dame

7 levées = 26,57% - 6 levées = 63,87% - 5 levées = 9,56% R = 6,17

Page 147 **N°32** **(a)** (N) Vx(xxx)
(S) AD9(xx)

6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f)** **remplace le N°32(a)**

MAX - N5 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert et si le 9 ou le 10 tombe en Ouest

5 levées = 50,00% - 4 levées = 50,00% R = 4,50

N.B. Sans le 9 :

5 levées = 39,00% - 4 levées = 61,00% R = 4,39

VAR (Ouest = CPF) : (1) Tirer l'As.

5 levées = 26,00% - 4 levées = 74,00% R = 4,26

N°33 **(a)** (N) Vxx
(S) AD9

(b) (N) V98
(S) ADx

Ajouter **(c)** 5 (N) Vx
R10
x (S) AD9

MAX - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9 (a/c) ou du 9 (b).

(a/b) 3 levées = 24,48% - 2 levées = 75,52% R = 2,24
(c) 3 levées = 24,18% - 2 levées = 75,82% R = 2,24

N°34 **(a)** (N) Axx
(S) DV9

(b) (N) A9x
(S) DVx

(a) Modifier le maniement :
(a/b) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Tirer le Valet. Si elle tient (2) Attaquer du Valet.

3 levées = 4,84% - 2 levées = 95,16% R = 2,05

N.B. Pour (a) ces pourcentages sont fondés sur la meilleure défense qui consiste à ne pas couvrir la Dame avec Rx. L'apparition du Roi en Ouest provient donc d'un Roi sec (0,48%) ou de R10 secs (0,73%). Toutefois, et surtout lorsque Sud est la main cachée, Ouest peut être tenté de couvrir la Dame avec Rx. Dans cette hypothèse, il serait meilleur de (2) Attaquer du Valet si la Dame tient et (2) Attaquer vers le 9 si la Dame est couverte...

Page 147 **N°34** **Ajouter :**

La présence du 8 ne changerait rien, donc supprimer le 8 dans les diagrammes

Page 148 **N°35** **(a)** (N) xxx

(S) ADVx

(b) (N) 9xx

(S) ADVx

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 32,24% R = 2,86
(b) 4 levées = 19,38% - 3 levées = 57,67% - 2 levées = 22,95% R = 2,96

(a) SO3 (+ 1,21) : (1) Tirer l'As (Roi sec en Ouest). (2) Attaquer vers le Valet et, si nécessaire (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 68,97% - 2 levées = 31,03% R = 2,69

(b) Modifier le maniement SO3 (+ 1,21) :
(1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit le 10 mettre le Valet et sinon mettre l'As.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 76,65% - 2 levées = 21,74% R = 2,80

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP°*) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable **Chelem = SO3**

N.B. (b) La présence du 8 en Nord (98x / ADVx) augmente le rendement :
4 levées = 20,59% et R = 2,98

La présence du 7 en Sud (9xx / ADV7) augmente le rendement :
4 levées = 22,20% et R = 2,99

Ajouter :

(c) (N) 987

(S) ADVx

MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 24,00% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 24,00% R = 3,00

SO3 (+ 2,26) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 mettre le Valet et sinon mettre l'As.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 76,65% - 2 levées = 21,74% R = 2,80

VAR : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame.
4 levées = 20,59% - 3 levées = 56,46% - 2 levées = 22,95% R = 2,98

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable **1C à 6SA = VAR (jamais SO3)**
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou manche = VAR
Vulnérable **Chelem = SO3**

N°36 **(a)** (N) xxx

(S) ADV9

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame et, si le 10 tombe en Ouest (3) Attaquer vers le 9. Si (1) le Valet perd (2/3) Tirer l'As et la Dame.
4 levées = 27,79% - 3 levées = 50,47% - 2 levées = 21,74% R = 3,06

VAR N4 (Est = CPL + 2) : (1) Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 9.
4 levées = 27,79% - 3 levées = 49,82% - 2 levées = 22,39% R = 3,054

Page 148 **Ajouter :**

(b) (N) 9xx
(S) ADV8

(c) (N) 98x
(S) ADV7

(d) (N) 987
(S) ADV6

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet … **Cf.(a)**
4 levées = 27,79% - 3 levées = 50,47% - 2 levées = 21,74% R = 3,06

N°37 **(a)** (N) xxx
(S) ADV8

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame, même si Ouest a fourni le 9 ou le 10. Si (1) le Valet perd (2) Tirer l'As et, si le 9 ou le 10 tombe en Ouest (3) Attaquer vers le 8.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 51,45% - 2 levées = 29,17% R = 2,90

Modifier le maniement SO3 (+ 1,21) :
(1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 ou le 10 mettre le Valet. Si le Valet perd (2/3) Tirer l'As et la Dame et si le Valet tient (2) Attaquer vers la Dame (3) Tirer l'As. Sinon (Est fournit petit au premier tour) mettre l'As. Si le Roi tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et, si possible ou nécessaire (3) Attaquer vers le 8.
4 levées = 1,78% - 3 levées = 70,26% - 2 levées = 27,96% R = 2,74

N.B. Pour (a/b/c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable **Chelem = SO3**

Page 148 **N°37 Ajouter :**

(b)	**(c)**	**(d)**
(N) 8xx	(N) 87x	(N) 876
(S) ADV7	(S) ADV6	(S) ADV5

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet … **Cf(a)**
4 levées = 19,38% - 3 levées = 51,45% - 2 levées = 29,17% R = 2,90

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud… **Cf.(a)**
4 levées = 1,78% - 3 levées = 70,26% - 2 levées = 27,96% R = 2,74

Page 149 **N°38 (a)**

(N) Vxx
(S) AD9x

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient ou s'il perd au 10 (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 31,67% R = 2,77

SO3 (+ 3,47) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9. Si elle perd (2) Tirer le Valet et, si Ouest fournit (3) Tirer l'As.

ou bien

(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Laisser courir le Valet et, s'il est couvert (3) (3) Attaquer vers le 9. Si (1) la Dame perd (2) Tirer le Valet et, si Ouest fournit (3) Tirer l'As.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 70,19% - 2 levées = 28,20% R = 2,734

VAR - SO3 (-) (+ 2,82) (Est = CPL + 2) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9. Si elle perd (2) Tirer le Valet et (3) Attaquer vers le 9.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 69,54% - 2 levées = 28,85% R = 2,728

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°38 Ajouter :

(b)	**(c)**
(N) V8x	(N) Vxx
(S) AD9x	(S) AD97

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer du petit vers la Dame. Si elle tient (2) Laisser courir le Valet. Si elle perd tirer (2) le Valet et (3) l'As (sauf si Ouest ne fournit pas au second tour).
4 levées = 9,29% - 3 levées = 69,72% - 2 levées = 20,99% **R = 2,883**

N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9. Si le Valet perd (2/3) Tirer l'As et la Dame. Si le Valet tient (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 9,93% - 3 levées = 68,33% - 2 levées = 21,74% **R = 2,882**

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(c) MAX : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient (2) Attaquer du Valet. Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 14,78% - 3 levées = 55,16% - 2 levées = 30,06% R = 2,85

N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9. Si le Valet perd (2/3) Tirer l'As et la Dame. Si le Valet tient (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 15,12% - 3 levées = 52,08% - 2 levées = 32,80% R = 2,82

SO3 (+ 3,48) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer du Valet et s'il est couvert (3) Attaquer vers le 9. Si (1) la Dame perd tirer (2) le Valet et (3) l'As (sauf si Ouest ne fournit pas au second tour).
4 levées = 9,29% - 3 levées = 64,13% - 2 levées = 26,58% R = 2,83

Page 149 **SO3 - VAR (Ouest = CPL) :** (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9. Si elle perd tirer (2) le Valet et (3) l'As (sauf si Ouest ne fournit pas au 2e tour)
4 levées = 4,44% - 3 levées = 68,98% - 2 levées = 26,58% R = 2,78

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX (jamais N4)
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

N°39 (a) (N) Vxx

(S) AD98

Remplacer pour MAX - N4 le texte du dictionnaire par le suivant **:**

MAX - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9 et (3) Renouveler si le 9 tient. Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 9.
Si le Valet tient (2) Attaquer vers le 9 puis (3) vers la Dame.
4 levées = 25,21% - 3 levées = 53,05% - 2 levées = 21,74% R = 3,03

SO3 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer du Valet et s'il est couvert (3) Attaquer vers le 9. Si (1) la Dame perd tirer (2) le Valet et (3) l'As (sauf si Ouest ne fournit pas au second tour).
4 levées = 9,29% - 3 levées = 69,72% - 2 levées = 20,99% R = 2,883

VAR - SO3 (-) - (Est = CPL) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer du Valet et s'il est couvert (3) Attaquer vers le 9. Si (1) la Dame perd (2) Tirer le Valet et (3) Attaquer vers le 9.
4 levées = 9,29% - 3 levées = 69,08% - 2 levées = 21,63% R = 2,877

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou manche = MAX - N4
Non Vulnérable Chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = SO3

Page 150 **N°40** **(a)** (N) Vxx / (S) ADxx **(b)** (N) V9x / (S) ADxx

(a) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) **Soit** attaquer vers le Valet, **soit** attaquer vers la Dame.
3 levées = 46,02% - 2 levées = 53,98% R = 2,46

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si le Roi tombe **en Est** (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 1,21% - 3 levées = 62,52% - 2 levées = 36,27% R = 2,65

VAR (pour 3 levées directes = 9,29%) : (1) Attaquer vers la Dame. (a) Si elle tient (2) Tirer l'As. (b) Si la Dame perd ou si le 10 tombe en Ouest ou en Est (2) Jouer le Valet.
Si la Dame tient (2) Attaquer du Valet (Est = CPL) ou Tirer l'As (Ouest = CPL).
(a) 3 levées = 44,81% (9,29 + 35,53) - 2 levées = 55,19% R = 2,45
(b) 4 levées = 1,21% - 3 levées = 54,85% (9,29 + 45,56) - 2 levées = 43,94%
R = 2,57

N°41 **(a)** (N) V98 / (S) ADxx

MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 9. Si le Valet perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 8,32% - 3 levées = 68,73% - 2 levées = 22,95% **R = 2,854**

VAR (Est = CPL + 2) - N4 : Faire des impasses successives contre le 10 et le Roi en attaquant (1) du 9 et (2) du Valet.
4 levées = 8,32% - 3 levées = 68,43% - 2 levées = 23,25% **R = 2,851**

N.B. Pour 4 levées, il faut trouver R10x en Est ou le 10 sec en Ouest pour Max (ou le Roi sec en Est pour VAR).

N°42 **(a)** (N) Vxx / (S) AD87 **(b)** (N) Vxx / (S) AD8x

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert, attaquer (2) vers le 7 et (3) vers le 8. Si le Valet tient, attaquer (2) vers le 8 et (3) vers la Dame.
Si le Valet perd (2) Tirer l'As et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (3) Attaquer vers le 8.
4 levées = 2,42% - 3 levées = 57,03% - 2 levées = 40,55% R = 2,62

N.B. Pour 4 levées, le 9 ou le 10 secs (2,42%) en Ouest constituent une meilleure chance que 109 secs (1,62%).

(b) Le vrai maniement MAX - N3 est (indiqué **VAR1** dans le dictionnaire) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Est ayant fourni le 9 ou le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le Valet et, si possible (3) Attaquer vers le 8.
3 levées = 56,76% - 2 levées = 43,24% R = 2,57

VAR 1 (indiqué MAX - N3 dans le dictionnaire) : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit le 9 ou le 10, mettre la Dame et (2/3) Tirer en tête. Sinon, mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (3) Attaquer vers le 8.
3 levées = 54,42% - 2 levées = 45,58% R = 2,54
Les pourcentages indiqués dans le dictionnaire sont faux si l'on tient compte de la la meilleure défense car, avec 109xx, Est doit (1) fournir le 9 ou le 10. Difficile…, mais si on pense que le jeu trompeur est impossible, alors effectivement ce maniement donne 59,27% pour 3 levées…

VAR 2 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Tirer l'As. Si possible (3) Attaquer vers le 8.
3 levées = 55,57% - 2 levées = 44,43% R = 2,56

VAR 3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Tirer la Dame. S'il perd (2) Tirer l'As. Dans les deux cas (3) Attaquer vers le 8 s'il existe une fourchette.
3 levées = 53,07% - 2 levées = 46,93% R = 2,53

Page 151

N.B. (b) La présence du 7 en Nord augmente le rendement, mais ne modifie pas le maniement (**V7x / AD8x**) :
4 levées = 1,61% - 3 levées = 55,15% - 2 levées = 43,24% R = 2,58

N.B. Dans tous ces maniements (a/b), y compris les variantes inférieures, l'impasse contre le 9 ou le 10, quand elle est possible au troisième tour, est supérieure au jeu en tête de 4,36%.

N°43 **(a)** (N) DVx / (S) A98x **(b)** (N) DVx / (S) A9xx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle tient ou si elle est couverte (2) Continuer du Valet. Si elle perd (2) Tirer le Valet et, si Ouest fournit (3) Tirer l'As.
4 levées = 9,29% - 3 levées = 69,72% - 2 levées = 20,99% R = 2,88

(b) MAX - N3 - (a) SO3 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Valet. Si elle perd (2) Tirer le Valet et, si Ouest fournit (3) Tirer l'As.
3 levées = 82,64% - 2 levées = 17,36% R = 2,83

N.B. (a/b) L'impasse contre le 10 au troisième tour est inférieure de 0,65% dans le premier maniement et de 0,97% dans le second.

N.B. Pour (a/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°43 Ajouter :

(c) (N) DVx / (S) A97x **(d)** (N) DV9 / (S) Axxx **(e)** (N) DV9 / (S) A8xx

(f) (N) DV9 / (S) A7xx **(g)** (N) DVx / (S) Axxx **(h)** (N) DV8 / (S) A7xx

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame… **Cf.(b) MAX**
3 levées = 82,64% - 2 levées = 17,36% R = 2,83

N4 : (1) Attaquer de la Dame… **Cf.(a) MAX - N4**
4 levées = 7,67% - 3 levées = 62,92% - 2 levées = 29,41% R = 2,78

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame… **Cf.(b) MAX**
3 levées = 77,05% - 2 levées = 22,95% R = 2,77

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer de la Dame… **Cf.(a) MAX - N4**
4 levées = 9,29% - 3 levées = 69,72% - 2 levées = 20,99% R = 2,88

SO3 : (1) Attaquer vers la Dame… **Cf.(a) SO3**
3 levées = 82,64% - 2 levées = 17,36% R = 2,83

Page 151 **(f) MAX - N3 :** (1) Attaquer vers la Dame…
3 levées = 78,26% - 2 levées = 21,74% R = 2,78

N4 : (1) Attaquer de la Dame (2) Jouer le Valet. (108 secs en Ouest)
4 levées = 1,61% - 3 levées = 60,91% - 2 levées = 37,48% R = 2,64

N.B. Pour (f/h) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 4 levées, il ne faut pas prendre le maniement N4, mais, comme pour 2 ou 3 levées, le maniement MAX - N3 (même pour un grand chelem !!)

(g) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers la Dame et le Valet.
3 levées = 67,76% - 2 levées = 32,24% R = 2,68
N.B. La présence du **8 en Nord (DV8 / Axxx)** augmente le rendement :.
3 levées = 69,38 R = 2,69

(h) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame… **Cf.(f)**
3 levées = 76,16% - 2 levées = 23,84% R = 2,76

N4 : (1) Attaquer de la Dame (2) Jouer le Valet. (109 secs en Ouest)
4 levées = 1,61% - 3 levées = 53,94% - 2 levées = 44,45% R = 2,57

Page 152 **N°44** **(a)** (N) Axx / (S) DVxx **(b)** (N) Axx / (S) DV9x **(c)** (N) Axx / (S) DV98

(a) MAX - N3 - (b) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si le Valet perd (3) Tirer la Dame. S'il tient (3) Attaquer vers la Dame
(a) 3 levées = 68,97% - 2 levées = 31,03% R = 2,69
(b) 4 levées = 1,21% - 3 levées = 77,05% - 2 levées = 21,74% R = 2,795

VAR 1 (sans communications) : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l'As (3) Attaquer vers la Dame. (on perd la chance d'un Roi sec en Ouest, 1,21%).
(a) 3 levées = 67,76% - 2 levées = 32,24% R = 2,68
(b) 3 levées = 78,26% - 2 levées = 21,74% R = 2,78

(b) VAR 2 (Est = CPL + 2) : (2) Si le Valet perd (3) Attaquer vers le 9 (- 0,65%)
4 levées = 1,21% - 3 levées = 76,40% - 2 levées = 22,39% R = 2,788

N.B.(a) La présence du 8 en Nord ou en Sud augmente le rendement, mais ne modifie pas le maniement : (1) Tirer l'As
8 en Sud : 4 levées = 1,21% - 3 levées = 70,83% - 2 levées = 27,96% R = 2,73
8 en Nord : 3 levées = 70,59% - 2 levées = 29,41% R = 2,71

La présence du 9 en Nord augmente le rendement, mais ne modifie pas le maniement :
3 levées = 78,26% - 2 levées = 21,74% R = 2,78

La présence du 9 et du 8 en Nord (A98 / DVxx) augmente le rendement, mais ne modifie pas le maniement :
4 levées = 1,21% - 3 levées = 77,05% - 2 levées = 21,74% R = 2,79
Les pourcentages sont les mêmes avec A9x / DV7x

(c) Modifier les maniements :

MAX - N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 8. Si elle tient (2) Laisser courir le 9. Si elle perd au Roi (2/3) Tirer l'As et le Valet
4 levées = 7,67% - 3 levées = 68,51% - 2 levées = 23,82% R = 2,84

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l'As (3) Attaquer vers la Dame
3 levées = 79,01% - 2 levées = 20,99% R = 2,790

VAR - MTPP : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si le Valet perd (3) Tirer la Dame S'il tient (3) Attaquer vers la Dame
4 levées = 1,21% - 3 levées = 77,05% - 2 levées = 21,74% R = 2,795
Noter que ce maniement est le MAX pour les numéros 44(a/b)

Page 152

N.B. Pour (c/f/g/h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Contrat en mineure = VAR
Autre contrat = MAX

N°44 Ajouter :

(d) (N) Axx (S) DV97	**(e)** (N) A8x (S) DV9x	**(f)** (N) A87 (S) DV9x
(g) (N) A8x (S) DV97	**(h)** (N) A8x (S) DV96	**(i)** (N) A86 (S) DV95
(j) (N) A86 (S) DV94	**(k)** (N) A86 (S) DV9x x< 4	

(d) MAX - N3 : (1) Tirer l'As Cf.(b)
4 levées = 1,21% - 3 levées = 77,05% - 2 levées = 21,74% R = 2,79

N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 7. Si elle tient ou si elle perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 6,06% - 3 levées = 59,69% - 2 levées = 34,25% R = 2,72

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(e) MAX : (1) Tirer l'As Cf.(b/c)
4 levées = 1,21% - 3 levées = 77,05% - 2 levées = 21,74% **R = 2,795**

N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte ou si elle tient (2) Jouer le Valet. Si elle perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 76,19% - 2 levées = 22,20% **R = 2,794**

SO3 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As (3) Attaquer vers la Dame
3 levées = 79,01% - 2 levées = 20,99% **R = 2,790**

N.B. Pour (e/j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4 **(jamais MAX)**
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(f/g/h/i) Cf.(c) (maniements et pourcentages) :
MAX - N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Laisser courir le 8. Si elle tient (2) Attaquer vers le 8. Si elle perd (2/3) Tirer l'As et le Valet.
4 levées = 7,67% - 3 levées = 68,51% - 2 levées = 23,82% R = 2,84

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l'As (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 79,01% - 2 levées = 20,99% R = 2,790

VAR - MTPP : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si le Valet perd (3) Tirer la Dame. S'il tient (3) Attaquer vers la Dame
4 levées = 1,21% - 3 levées = 77,05% - 2 levées = 21,74% R = 2,795

(j) MAX : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si le Valet perd (3) Tirer la Dame S'il tient (3) Attaquer vers la Dame
4 levées = 1,21% - 3 levées = 77,05% - 2 levées = 21,74% **R = 2,795**

N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Laisser courir le 8. Si elle tient (2) Attaquer vers le 8. Si elle perd (2/3) Tirer l'As et le Valet.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 72,95% - 2 levées = 23,82% **R = 2,794**

Page 152

SO3 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l'As (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 79,01% - 2 levées = 20,99% **R = 2,790**

(k) MAX : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si le Valet perd (3) Tirer la Dame
S'il tient (3) Attaquer vers la Dame
4 levées = 1,21% - 3 levées = 77,05% - 2 levées = 21,74% **R = 2,795**

N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte ou si elle tient (2) Jouer le Valet.
Si elle perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 76,19% - 2 levées = 22,20% **R = 2,794**

VAR - N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Laisser courir le 8.
Si elle tient (2) Attaquer vers le 8. Si elle perd (2/3) Tirer l'As et le Valet.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 74,57% - 2 levées = 23,82% **R = 2,778**

SO3 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l'As (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 79,01% - 2 levées = 20,99% **R = 2,790**

N°45 **(a)** (N) AVx / (S) D9xx **(b)** (N) AVx / (S) D98x **(c)** (N) AVx / (S) D987

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Tirer (2) l'As et (3) la Dame.
4 levées = 9,29% - 3 levées = 58,07% - 2 levées = 32,64% R = 2,767

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 10 mettre le Valet. Sinon, mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd (3) Tirer la Dame.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 65,74% - 2 levées = 31,43% R = 2,71

N.B. La présence du 7 en Sud (DV7x) augmente le rendement du maniement **SO3 :**
4 levées = 4,44% - 3 levées = 65,34% - 2 levées = 30,22% R = 2,74

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

(b) MAX - N4 - (c) VAR : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd, tirer (2) l'As et (3) la Dame.
Si le Valet tient (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 9,29% - 3 levées = 66,89% - 2 levées = 23,82% R = 2,855
Ce maniement tient compte de la meilleure défense qui consiste, pour Est, à ne pas prendre au premier tour avec R10xxx pour inciter le déclarant à attaquer de la Dame au deuxième tour.

(c) MAX - (b) VAR : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Laisser courir le 9.
(b) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 69,94% - 2 levées = 22,95% R = 2,84
(c) 4 levées = 8,72% - 3 levées = 68,33% - 2 levées = 22,95% R = 2,858

N4 : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest couvre du 10 ou si le 9 perd au 10 (2) Laisser courir la Dame. Si le 9 tient (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 9,93% - 3 levées = 59,14% - 2 levées = 30,93% R = 2,79

(b/c) SO3 - (b) + 1,62 - (c) + 0,75 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd tirer (2) l'As et (3) la Dame. Si le Valet tient (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 74,97% - 2 levées = 22,20% R = 2,81
Ces pourcentages tiennent compte de la meilleure défense qui consiste, pour Est, à ne pas prendre au premier tour avec R10xxx.
Si Est prend au premier tour avec R10xxx :
4 levées = 2,83% - 3 levées = 79,81% - 2 levées = 17,36% R = 2,855

Page 153

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR (1) Attaquer de la Dame
Non Vulnérable Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX (1) Attaquer de la Dame
Non Vulnérable 1C et + = VAR (1) Attaquer vers le Valet
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = VAR
Vulnérable (jamais N4)
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX (1) Attaquer de la Dame
Manche ou chelem = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

N°45 Ajouter :

(d) (N) AV8
(S) D9xx

N°45 (d) Cf.(c) (maniements et pourcentages)
MAX : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 68,33% - 2 levées = 22,95% R = 2,858

N4 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le 10 mettre le Valet et s'il tient (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 8 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si le 8 tient (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 9,93% - 3 levées = 59,14% - 2 levées = 30,93% R = 2,79

SO3 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd tirer (2) l'As et (3) la Dame. Si le Valet tient (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 74,97% - 2 levées = 22,20% R = 2,81

VAR : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd, tirer (2) l'As et (3) la Dame.
Si le Valet tient (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 9,29% - 3 levées = 66,89% - 2 levées = 23,82% R = 2,855

N°46 (a) (N) AVx
(S) Dxxx

(b) (N) AVx
(S) D8xx

(a) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 46,02% - 2 levées = 53,98% R = 2,46 (Cf. 40a)

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers Nord. Si Ouest fournit le 9 ou le 10, mettre le Valet puis (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 8. Sinon, mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet et, si Ouest fournit le 9 ou le 10 (3) Attaquer vers le 8.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 51,60% - 2 levées = 45,17% R = 2,58
Noter que Ouest doit fournir une fausse carte (le 9 ou le 10) avec 109xxx …
Si Ouest fournit petit au premier tour avec 109xxx :
4 levées = 3,23% - 3 levées = 52,81% - 2 levées = 43,96% R = 2,59

SO3 (+ 1,21) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si le Valet perd au Roi, Ouest fournissant le 9 ou le 10 (3) Attaquer vers le 8. Sinon (3) Tirer la Dame.
3 levées = 56,04% - 2 levées = 43,96% R = 2,56

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 153 **N°46** **Ajouter :**

(c) (N) AVx
(S) D87x

(d) (N) AV7
(S) D8xx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd tirer (2) l'As et (3) la Dame.
Si le Valet tient, Ouest ayant fourni petit (2) Attaquer de la Dame. Si le Valet tient, Ouest ayant fourni le 9 ou le 10 (2) Tirer l'As.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 54,50% - 2 levées = 42,27% R = 2,61

N°47 **(a)** (N) AV9
(S) Dxxx

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient ou s'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 31,67% R = 2,77

SO3 (+ 2,26) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Tirer l'As
4 levées = 1,62% - 3 levées = 68,97% - 2 levées = 29,41% R = 2,72

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 154 **N°48** **(a)** (N) xxxx
(S) ADVx

(b) (N) 9xxx
(S) ADVx

MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
(a) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 16,09% R = 3,18
(b) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 52,83% - 2 levées = 13,26% R = 3,21

SO3 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As (a) ou (1) Attaquer vers Sud et mettre l'As si Est fournit petit, mais mettre le Valet si Est fournit le 10 (b). Attaquer (2) vers le Valet et, si nécessaire (3) vers la Dame.
(a) 3 levées = 86,74% - 2 levées = 13,26% R = 2,87
(b) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 86,17% - 2 levées = 10,44% R = 2,93

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou manche = MAX - N4
Non Vulnérable Chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Vulnérable Manche (jusqu'à 5K) = MAX ou SO3
5C et + = SO3

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou manche (jusqu'à 5K) = MAX - N4
Non Vulnérable 5C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Vulnérable Manche ou chelem = SO3

N°48 **Ajouter :**

(c) 8 (N) xxxx
R109
x (S) ADV8

(d) 8 (N) xxx
R109
x (S) ADV8x

MAX - (c) N4 - (d) N5 - N3 et Est = CPL :(1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame. S'il reste maître, Ouest fournissant le 10 ou le 9 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame :
(c) 4 levées = 36,17% - 3 levées = 47,74% - 2 levées = 16,09% R = 3,20
(d) 5 levées = 36,17% - 4 levées = 45,78% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 4,16

Page 154 **(c) SO3 et (d) SO4 (+ 2,83)** : (1) Attaquer vers Sud et mettre l'As si Est fournit petit, mais mettre le Valet si Est fournit le 9 ou le 10.

(c) 4 levées = 10,17% - 3 levées = 76,57% - 2 levées = 13,26% R = 2,97
(d) 5 levées = 10,17% - 4 levées = 74,61% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,93

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou Chelem = SO3

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou Chelem = SO4

N°48 Ajouter :

(e) 8 (N) xxx
R109
8 (S) ADVxx

(f) 8 (N) 9xx
R109
8 (S) ADVxx

MAX - (e) N5 - (f) N5 - N3 : Cf.(a/b) (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
(e) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 48,05% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 4,14
(f) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 15,22% R = 4,19

SO4 (+ 2,83) : Cf.(a/b) : (1) (e) Tirer l'As ou (f) Attaquer vers Sud et mettre l'As sauf si Est fournit le 10 (dans ce cas mettre le Valet).
(e) 4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83
(f) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 84,22% - 3 levées = 12,39% R = 3,91

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX - N5
Non Vulnérable Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Vulnérable Manche (jusqu'à 5K) = MAX ou SO4
5C et + = SO4

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche (jusqu'à 5K) = MAX - N5
Non Vulnérable 5C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Vulnérable Manche ou chelem = SO4

N°48 Ajouter :

(g) 8 (N) xxxxx
R109
x (S) ADV

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
(g) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 48,05% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 4,14

N.B. La présence du 9 augmente le rendement

Page 154 **Ajouter N°48 BIS :**

(a)	(N) xxxx	**(b)**	(N) 9xxx	**(c)**	(N) 98xx
	(S) ADV9		(S) ADV8		(S) ADV7
(d)	(N) 987x	**(e)**	(N) 98xx		
	(S) ADVx		(S) ADVx		
(f)	(N) 8xxx	**(g)**	(N) 87xx	**(h)**	(N) 876x
	(S) ADV7		(S) ADV6		(S) ADVx

(a/b/c/d/e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet...
(a/b/c/d) 4 levées = 38,70% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 10,43% R = 3,28
(e) 4 levées = 36,74% - 3 levées = 52,83% - 2 levées = 10,43% R = 3,26

(f/g/h) MAX - N4 et SO3 : **Cf.N°48(c)** en remplaçant "Attaquer vers le 8" par "Laisser courir le 8".
MAX : 4 levées = 36,17% - 3 levées = 47,75% - 2 levées = 16,08% R = 3,20
SO3 : 4 levées = 10,17% - 3 levées = 76,57% - 2 levées = 13,26% R = 2,97

N.B. Pour (f/g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou Chelem = SO3

Ajouter N°48 TER :

(a)	(N) xxx	**(b)**	(N) 9xx	**(c)**	(N) 98x
	(S) ADV9x		(S) ADV8x		(S) ADV7x
(d)	(N) 987	**(e)**	(N) 98x		
	(S) ADV6x		(S) ADVxx		
(f)	(N) 8xx	**(g)**	(N) 87x	**(h)**	(N) 876
	(S) ADV7x		(S) ADV6x		(S) ADV5x

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet...
5 levées = 36,74% - 4 levées = 52,83% - 3 levées = 8,47%
2 levées = 1,96% R = 4,24

(b/c/d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet...
5 levées = 36,74% - 4 levées = 52,83% - 3 levées = 10,43% R = 4,26

(e) MAX - N5 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame. **Cf.N°48(f) sans le 8**
5 levées = 36,74% - 4 levées = 48,04% - 3 levées = 15,22% R = 4,22

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Sud et mettre l'As sauf si Est fournit le 10 (dans ce cas mettre le Valet).
5 levées = 3,39% - 4 levées = 84,22% - 3 levées = 12,39% R = 3,91

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou manche = MAX - N5
Non Vulnérable Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Vulnérable Manche ou chelem = SO4

Page 154

(f/g/h) MAX - N5 - N3 et SO4 : **Cf.N°48(d)** en remplaçant "Attaquer vers le 8" par "Laisser courir le 8".

MAX : 5 levées = 36,17% - 4 levées = 45,79% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 4,16

SO4 : 5 levées = 10,17% - 3 levées = 74,61% - 2 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,93

N.B. Pour (f/g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou Chelem = SO4

N°49 **(a)** (N) Vxxx / (S) ADxx **(b)** (N) Vxx / (S) ADxxx

MAX - (a) N4 - (b) N5 - N3 :(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Tirer l'As.
(a) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 57,08% - 2 levées = 29,35% R = 2,84
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 57,08% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,80

(a) SO3 et (b) SO4 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As et (2) Jouer un honneur.
(a) 3 levées = 73,48% - 2 levées = 26,52% R = 2,73
(b) 4 levées = 73,48% - 3 levées = 22,61% - 2 levées = 3,91% R = 3,70

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N°49 Ajouter :

(c) (N) Vxxxx / (S) ADx **(d)** (N) Vxxx / (S) AD7x **(e)** (N) Vxx / (S) AD7xx

(c) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Tirer l'As. **Cf.(b)**
5 levées = 13,57% - 4 levées = 57,08% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,80

SO4 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As
4 levées = 73,48% - 3 levées = 22,61% - 2 levées = 3,91% R = 3,70

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Tirer l'As. **Cf.(a)**
4 levées = 13,57% - 3 levées = 57,08% - 2 levées = 29,35% R = 2,84

SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer du Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame. S'il est couvert, Ouest fournissant le 8, le 9 ou le 10, (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 76,30% - 2 levées = 23,70% R = 2,76

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(e) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Tirer l'As. **Cf.(b)**
5 levées = 13,57% - 4 levées = 57,08% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,80

Page 154 **SO4 (+ 5,65) :** (1) Attaquer du Valet. S'il perd (2/3) Tirer l'As et la Dame. S'il est couvert, Ouest fournissant le 8, le 9 ou le 10, (2) Attaquer vers le 7. **Cf.(d)**
4 levées = 76,30% - 3 levées = 19,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,72

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°50 **(a)** (N) Vxxx
(S) AD8x

(b) (N) Vxx
(S) AD8xx

MAX - (a) N4 - (b) N5 - N3 :(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest fournissant le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer l'As. C'est une situation où Ouest doit fournir le 10 ou le 9 lorsqu'il détient 109x. De même si le 8 est en Nord (N°50 BISa).
(a) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 62,73% - 2 levées = 23,70% R = 2,90
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 62,73% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,86

(a) SO3 (+ 4,78) - (b) SO3 (+ 1,95) - VAR SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer du Valet. S'il perd au Roi (2/3) Tirer l'As et la Dame. S'il est couvert, Ouest fournissant le 9 ou le 10, (2) Tirer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
(a) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 77,69% - 2 levées = 18,92% R = 2,845
(b) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 75,74% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,81

(b) SO4 (+ 4,78) - (a) VAR - SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame si Est fournit le 9 ou le 10. Sinon, mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet (Cf. N°49).
(a) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 72,35% - 2 levées = 20,87% R = 2,86
(b) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 72,35% - 3 levées = 16,96%
2 levées = 3,91% R = 3,82

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO3 - VAR SO4 : (1) Attaquer du Valet
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable **1C et + = SO3 - VAR SO4**
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3 - VAR SO4
Vulnérable

Page 155 **Ajouter N°50 BIS : (combinaisons avec le 8 en Nord)**

(a) (N) V8xx
(S) ADxx

(b) (N) V8xxx
(S) ADx

(c) (N) V8x
(S) ADxxx

MAX - (a) N4 - (b) N5 - N3 - (c) N5 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Tirer l'As.
(a) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 62,73% - 2 levées = 23,70% R = 2,90
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 62,73% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,86
(c) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 57,08% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,80

(a) SO3 (+ 2,83) et (b/c) SO4 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As.
(a) 3 levées = 79,13% - 2 levées = 20,87% R = 2,79
(b) 4 levées = 79,13% - 3 levées = 16,96% - 2 levées = 3,91% R = 3,75
(c) 4 levées = 73,48% - 3 levées = 22,61% - 2 levées = 3,91% R = 3,70

(c) SO3 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 46,91% - 3 levées = 51,13% - 2 levées = 1,96% R = 3,45

Page 155

N.B. Pour (a) SO3 et (b/c) SO4 attention à ne pas attaquer petit vers Sud avec l'intention de mettre la Dame si Est fournit le 9 ou le 10 car il doit le faire facilement avec 109xx !
Pour (c) la présence du 8 en Nord n'apporte rien pour MAX et SO4 et on retrouve alors les pourcentages du N°49(b)

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N5 (jamais SO3 !!)

Ajouter N°50 TER : (combinaisons avec le 8 et le 7)

(a) (N) Vxxx	**(b)** (N) V7xx	**(c)** (N) V87x
(S) AD87	(S) AD8x	(S) ADxx

N.B. Les 3 combinaisons (a), (b), (c) sont équivalentes.

MAX - N4 : Cf. N°50(a) La présence du 7 augmente le rendement :
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest founissant le 9 ou le 10
(2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 68,39% - 2 levées = 18,04% R = 2,96

SO3 (+ 2,82) : Le maniement change !
(1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le Valet.
Sinon (2) Jouer la Dame.
3 levées = 84,78% - 2 levées = 15,22% R = 2,85

N.B. Pour (a/b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°50 TER	**(d)** (N) Vxx	**(e)** (N) Vxx	**(f)** (N) V7x
	(S) AD87x	(S) AD876	(S) AD8xx

(d) MAX - N5 - N3 : Cf. N°50(b) La présence du 7 augmente le rendement :
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest founissant le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 13,56% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,88

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 ou le 10, mettre la Dame. Sinon, mettre l'As.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 72,35% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,84

Page 155

VAR SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer du Valet. S'il perd (2) Tirer l'As et la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 5,65% - 4 levées = 73,48% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,83

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 : (1) Attaquer petit vers Sud

(e) MAX - N5 - N3 : Cf.(d) La présence du 6 augmente le rendement :
5 levées = 13,56% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 23,70% R = 3,90

SO4 (+ 4,79) : (1) Attaquer du Valet. S'il perd (2) Tirer l'As et la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 5,65% - 4 levées = 75,44% - 3 levées = 16,95%
2 levées = 1,96% R = 3,85

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 : (1) Attaquer du Valet

(f) MAX - N5 : Cf.(d)
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest founissant le 9 ou le 10 (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 13,56% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,88

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 ou le 10, mettre la Dame. Sinon, mettre l'As.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 72,35% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,84

VAR SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer du Valet. S'il perd (2) Tirer l'As et la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert, Ouest fournissant le 9 ou le 10 (2) Tirer la Dame
5 levées = 3,39% - 4 levées = 75,74% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,81

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 48,61% - 3 levées = 44,61% R = 3,62

VAR SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 7.
4 levées = 58,22% - 3 levées = 41,78% R = 3,58

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N5 (jamais SO3 !!)

N°50 TER

(g)	**(h)**	**(i)**
(N) V87	(N) V87xx	(N) V7xxx
(S) ADxxx	(S) ADx	(S) AD8

(g) MAX - N5 - N3 : Cf. N°49(b) La présence du 8 et du 7 augmente le rendement :
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Tirer l'As.
5 levées = 13,56% - 4 levées = 57,09% - 3 levées = 27,39%
2 levées = 1,96% R = 3,82

SO4 (+ 2,83) : Cf. N°49(b) (1) Tirer l'As.
4 levées = 73,48% - 3 levées = 22,61% - 2 levées = 3,91% R = 3,70

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

Page 155

(h/i) MAX - N5 - N4 - N3 :
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest founissant le 9 ou le 10 (2) Laisser courir le 8 (h) ou attaquer vers le 8 (i). Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 13,56% - 4 levées = 68,40% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 3,94

N°51 **(a)** (N) V9xx
(S) ADxx

(b) (N) V9x
(S) ADxxx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Tirer l'As,
4 levées = 16,39% - 3 levées = 70,35% - 2 levées = 13,26% R = 3,03

VAR - N4 (Est = CPL) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 16,39% - 3 levées = 61,87% - 2 levées = 21,74% R = 2,95
Ouest doit refuser la preière levée avec R10xx.
Si Ouest prend la première levée lorsqu'il détient R10xx, on retrouve les pourcentages du maniement MAX.
4 levées = 16,39% - 3 levées = 70,35% - 2 levées = 13,26% R = 3,03

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10, mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Sinon mettre l'As et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 6,22% - 3 levées = 83,35% - 2 levées = 10,43% R = 2,96

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable **1C et + = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(b) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) **Soit** laisser courir le Valet (Est = CPL), **soit** tirer l'As (Ouest = CPL).
Si Est fournit le Roi au premier tour (2) Jouer le Valet (car la meilleure défense consiste pour Est à fournir le 10 avec R10 secs).
5 levées = 13,56% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,88

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

VAR : (2) Attaquer vers le 9 si Est fournit le Roi au premier tour.
5 levées = 13,00% - 4 levées = 63,30% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,87
Si on admet que Est fournit le 10 lorsqu'il détient R10 secs :
5 levées = 16,39% - 4 levées = 59,91% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,91

SO4 (+ 2,83) : Le maniement et les pourcentages indiqués dans le dictionnaire ne tiennent pas compte du jeu trompeur (Est fournit le Roi avec R10 secs).
Le "vrai" maniement consiste à (2) Jouer le Valet lorsque (1) Est fournit le Roi :
(1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame si Est fournit le 10. Sinon, mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est fournit le Roi (2) Jouer le Valet.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 75,74% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,81
Si on admet que Est fournit le 10 lorsqu'il détient R10 secs :
(2) Attaquer vers le 9 si Est fournit le Roi au premier tour.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,83

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5 - N3
Non Vulnérable **1C et + = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

Page 155

Ajouter :

Avec le 6 en Sud :

(c) (N) V9x
(S) AD6xx

MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) **Soit** laisser courir le Valet (Est = CPL), **soit** tirer l'As (Ouest = CPL).
Si Est fournit le Roi au premier tour (2) Jouer le Valet (car la meilleure défense consiste pour Est à fournir le 10 avec R10 secs).
5 levées = 13,56% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,88

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Le MAX et ses pourcentages sont les mêmes que pour (b), mais **le maniement SO4 est différent (+ 5,65)** : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 81,95% - 3 levées = 16,09% - 2 levées = 1,96% R = 3,80

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Ajouter :

Avec le 7 en Sud :

(d) 8 (N) V9xx
R108
6 (S) AD7x

(e) 8 (N) V9x
R108
6 (S) AD7xx

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Tirer l'As sauf si la Dame tient, Ouest fournissant le 8, alors (2) Attaquer du **9.**
4 levées = 16,39% - 3 levées = 73,18% - 2 levées = 10,43% R = 3,06

(e) MAX - N5 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert ou s'il perd (2) Tirer la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 59,91% - 3 levées = 23,70% R = 3,93

SO4 (+ 8,48) : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9 sauf si Ouest fournit le 8, car dans ce cas (2) Tirer la Dame.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 78,56% - 3 levées = 15,22% R = 3,91
(5 levées avec en Ouest 10 sec ou 108 secs)

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N.B. **La présence du 6 en Sud ou Nord** ou même seulement **du 5 en Sud** (V96 ou AD76x ou AD75x) modifie le maniement **MAX :**

N°51 Ajouter :

(f) (N) V96
(S) AD7xx

(g) (N) V9x
(S) AD76x

(h) (N) V9x
(S) AD75x

MAX : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer du 9…
5 levées = 12,43% - 4 levées = 69,53% - 3 levées = 18,04% R = 3,94

N5 - SO4 (+ 2,82) : Les 2 maniements et les pourcentages sont ceux de la **combinaison (e).** Noter que le maniement MAX de la combinaison (e) est maintenant seulement **N5.**

N.B. Pour (f/g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5 **(jamais MAX)**
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX
Mais le maniement MAX est le seul MTPP.

Page 155 **N°51 Ajouter :**

(i) 8 (N) V9xxx
R108 ▬▬▬
x (S) ADx

MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Tirer l'As.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,99

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Sinon, mettre l'As et (2) Jouer la Dame.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 81,39% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,92

VAR - N5 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer du Valet.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 59,91% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,91

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Ajouter N°51 BIS :

(a) (N) V98x	**(b)** (N) V987	**(c)** (N) V98x
▬▬▬	▬▬▬	▬▬▬
(S) ADxx	(S) ADxx	(S) AD7x
(d) (N) V98	**(e)** (N) V98	**(f)** (N) V98
▬▬▬	▬▬▬	▬▬▬
(S) ADxxx	(S) AD6xx	(S) AD7xx

(a) remplace le N° 53(b)
(d) remplace le N° 54(b)

(a) MAX - N4 - N3 (et Ouest = CPL) : (1) Attaquer du petit vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 19,22% - 3 levées = 77,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

VAR 1 - N4 (Est = CPL) : (1) Attaquer du petit vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 19,22% - 3 levées = 72,30% - 2 levées = 8,48% R = 3,11

VAR 2 : (1) Attaquer du Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert (2) (2) Laisser courir le 9 **ou** Tirer la Dame..
4 levées = 16,39% - 3 levées = 73,18% - 2 levées = 10,43% R = 3,06

(b/c) MAX - N4 : (1) Attaquer du Valet. Si le Valet est couvert ou s'il tient (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 26,83% - 3 levées = 62,74% - 2 levées = 10,43% R = 3,16

MAX - N3 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 19,22% - 3 levées = 77,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

VAR - N4 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet
4 levées = 26,83% - 3 levées = 51,13% - 2 levées = 22,04% R = 3,05

N.B. Pour (b/c) les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N4 ou MAX - N3

Page 155 **(d) MAX - N5 - N4 :** (1) Attaquer du Valet. Si le Valet est couvert (2) Laisser courir le 9. Si le Valet tient (2) Attaquer vers la Dame. Si le Valet perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 15,22% R = 4,01

VAR - N5 : (1) Attaquer du Valet. Si le Valet est couvert (2) Attaquer du 9 et mettre la Dame sauf si Est défausse.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 59,91% - 3 levées = 23,70% R = 3,93

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du Valet. Si le Valet est couvert (2) Laisser courir le 9. Si le Valet perd (2) Tirer l'As. Si le Valet tient, Ouest fournissant le 7 ou le 10 (2) Laisser courir le 9. Si le Valet tient, Ouest fournissant petit (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 15,22% R = 4,04

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du Valet. Si le Valet est couvert ou s'il tient (2) Laisser courir le 9. Si le Valet perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 24,87% - 4 levées = 64,70% - 3 levées = 10,43% R = 4,14

Page 156 **N°52 - N°53 - N°54 - N°55**
Page 157
Page 158

Voir en ANNEXE 1 une étude complète de tous les cas (avec ou sans le 8), avec notamment tous les maniements MTPP et MIMP.
Cette étude concerne toutes les combinaisons figurant dans le dictionnaire pour les numéros 52, 53, 54 et 55, sauf le N°53(b) et le N°54(b).

On ne trouvera ici que quelques études et quelques variantes (notamment en cas de jeu trompeur pour le N°54 et le N°55).

Page 156 **N°52** **(a)** (N) Vxxx — (S) AD9x **(b)** (N) Vxx — (S) AD9xx

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer le Valet. Si elle tient (2) **Soit** laisser courir le Valet (Est = CPL), **soit** attaquer vers le 9 (Ouest = CPL).
(a) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,00% - 2 levées = 10,43% R = 3,03
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,99

VAR : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9. C'est le maniement qui doit être utilisé le plus souvent pour toute combinaison permettant de faire 4 levées contre un partage 4-1 (parfois 5-0) avec une courte en Ouest (un 10, un 8 ou un 7 sec). C'est le cas notamment, sauf indication particulière (Est = CPC), lorsque la plus petite carte manquante est le 2 ou le 3.
C'est alors le maniement N4 et souvent le seul MAX (et MTPP), l'attaque d'un petit vers la Dame étant (a) SO3 et (b) SO4.

On peut ajouter ici quelques diagrammes :

N°52

(c)	8	(N) Vxxx	**(d)**	8	(N) V752
	R108			R108	
	x	(S) AD97		63	(S) AD94
(e)	8	(N) V652	**(f)**	8	(N) V65
	R108			R108	
	73	(S) AD94		73	(S) AD942

MAX - N4(c/d/e) - N5 (f) :
(1) Attaquer du Valet. S'il perd (2) Tirer l'As. S'il est couvert :
(c) (2) Attaquer vers le 9.
(d) Si le 10 ou le 8 apparaît en Ouest (2) Laisser courir le 7.
Sinon (2) Attaquer vers le 9.
(e,f) Si le 10, le 8 ou le 7 apparaît en Ouest (2) Laisser courir le 6.
Sinon (2) Attaquer vers le 9.

Page 156

(c) 4 levées = 21,17% - 3 levées = 65,57% - 2 levées = 13,26% R = 3,08
(d) 4 levées = 19,22% - 3 levées = 67,52% - 2 levées = 13,26% R = 3,06
(e) 4 levées = 18,65% - 3 levées = 68,09% - 2 levées = 13,26% R = 3,05
(f) 5 levées = 18,65% - 4 levées = 66,13% - 3 levées = 23,26%
2 levées = 1,96% R = 4,01

Il en est de même pour le N°54 (a) où VAR 1 est N5 et devient le seul MAX, tandis que pour le N° 53 (a) VAR 2 devient N4, mais pas MAX sauf avec V87x en Nord (identique alors au N°55 (a)).

SO3 (c/d/e) - SO4 (f) :
(1) Attaquer d'un petit vers la Dame, Cf. dictionnaire MAX (a) et (b)
(c) 4 levées = 16,39% - 3 levées = 73,18% - 2 levées = 10,43% R = 3,06
(d) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,00% - 2 levées = 10,43% R = 3,03
(e) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,00% - 2 levées = 10,43% R = 3,03
(f) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,99

N°52 **(g)** 8 (N) Vxx / R108 / x (S) AD97x **(h)** 8 (N) V75 / R108 / 63 (S) AD942

MAX - N5 :
(1) Attaquer du Valet. S'il perd (2) Tirer l'As. S'il est couvert : Cf.(c/d)
(g) 5 levées = 19,22% - 4 levées = 67,52% - 3 levées = 11,30%
2 levées = 1,96% R = 4,04
(h) 5 levées = 19,22% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,02

SO4 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si la Dame tient : Cf.(c/d)
(g) 5 levées = 16,39% - 4 levées = 71,22% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,02
(h) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 12,39% R = 4,01

Page 157 **N°53** **(a)** (N) V8xx / (S) AD9x **(b)** (N) V98x / (S) ADxx

(a) MAX - N4 - N3 (et Ouest = CPL) : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 19,22% - 3 levées = 77,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

VAR 1 - N4 (Est = CPL) : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 19,22% - 3 levées = 72,30% - 2 levées = 8,48% R = 3,11

VAR 2 : Modifier le maniement indiqué (les % sont exacts) :
(1) Attaquer du Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert
(2) Laisser courir le 8 **ou** Tirer la Dame.
4 levées = 16,39% - 3 levées = 73,18% - 2 levées = 10,43% R = 3,06

(b) Remplacé par le N°51 BIS(a) page 155

Ajouter :
(c) 8 (N) V832 / R10 / 763 (S) AD95 **(d)** 8 (N) V832 / R10 / 763 (S) AD96

On peut faire 4 levées contre un partage 4-1 avec pour (c) le 6, le 7 ou le 10 sec en Ouest et pour (d) chicane ou singleton en Ouest.
Alors pour (c), VAR (Attaquer du Valet) devient N4, mais n'est ni MAX, ni N3, ni MTPP, et **pour (d), VAR devient MAX - N4**, le premier maniement est seulement **MAX - N3, les deux maniements étant cependant MTPP.**

Page 157 **(c) MAX - N3** : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9.

4 levées = 19,22% - 3 levées = 77,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il perd (2) Tirer l'As. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8.

4 levées = 22,04% - 3 levées = 67,52% - 2 levées = 10,43% R = 3,12

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer du Valet. Si le Valet est couvert ou s'il tient (2) Laisser courir le 8

4 levées = 26,83% - 3 levées = 62,74% - 2 levées = 10,43% R = 3,16

MAX - N3 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9.

4 levées = 19,22% - 3 levées = 77,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

N°54 **(a)** (N) V8x / (S) AD9xx **(b)** (N) V98 / (S) ADxxx

(a) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient, (2) Laisser courir soit le Valet (Est = CPL), soit le 8 (Ouest = CPL). Si (1) Est fournit le Roi (2) Tirer le Valet, car **Est doit fournir le Roi avec R10 secs**.

ou bien (Est = CPL)

(1) Attaquer du Valet. Si le Valet est couvert (2) Laisser courir le 8.

5 levées = 16,39% - 4 levées = 71,22% - 3 levées = 12,39% R = 4,04

N.B. Les trois maniements MAX sont MTPP.

VAR 1 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient, (2) Laisser courir soit le Valet (Est = CPL), soit le 8 (Ouest = CPL). Si (1) Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8.

5 levées = 15,83% - 4 levées = 71,78% - 3 levées = 12,39% R = 4,03

Mais si Est ne fournit pas le Roi avec R10 secs (jeu trompeur) :

5 levées = 19,22% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 12,39% R = 4,07

VAR 2 (sans communications) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.

5 levées = 5,65% - 4 levées = 81,96% - 3 levées = 12,39% R = 3,93

N.B. Le troisième maniement MAX (Attaquer du Valet...) est celui qui doit être appliqué toute combinaison permettant de faire 5 levées contre un partage 4-1 et en particulier lorsque la plus petite carte manquante est le 2 ou le 3 (Cf N°52 N.B.).
Ce maniement est alors le seul MAX.

C'est le cas des 2 exemples suivants :

(c) 8 (N) V85 / R10 / 762 (S) AD943 **(d)** 8 (N) V85 / R10 / 763 (S) AD942

(c) 5 levées = 22,04% - 4 levées = 67,53% - 3 levées = 10,43% R = 4,12
(d) 5 levées = 22,04% - 4 levées = 65,57% - 3 levées = 12,39% R = 4,10

(b) Remplacé par le N°51 BIS(d) page 155

Page 158 **N°55** **(a)** (N) Vxxx / (S) AD98 **(b)** (N) Vxx / (S) AD98x

MAX - (a) N4 - (b) N5 : (1) Attaquer du Valet. S'il perd (2) Tirer l'As. S'il tient ou s'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.

(a) 4 levées = 26,83% - 3 levées = 62,74% - 2 levées = 10,43% R = 3,16
(b) 5 levées = 24,87% - 4 levées = 64,70% - 3 levées = 10,43% R = 4,14

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9.

4 levées = 19,22% - 3 levées = 77,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 158 **(a) VAR - N4 :** (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet
4 levées = 26,83% - 3 levées = 51,13% - 2 levées = 22,04% R = 3,05

(b) VAR (Ouest = CPL) : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient, (2) Attaquer vers le 9.
Si (1) Est fournit le Roi (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 15,83% - 4 levées = 71,78% - 3 levées = 12,39% R = 4,03
Mais si Est ne fournit pas le Roi avec R10 secs (jeu trompeur) :
5 levées = 19,22% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 12,39% R = 4,07

N°56 **(a)** (N) ADx
(S) V98xx

(b) (N) AD9
(S) Vxxxx

MAX - N5 (Est = CPL) - N4 - (b) N3 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient (2) Laisser courir le 9 (a) ou Attaquer vers le 9 (b).
(a) 5 levées = 16,39% - 4 levées = 76,87% - 3 levées = 6,74% R = 4,10
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 71,21% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,96

(a) VAR - N5 (Ouest = CPL) : Si (1) la Dame tient (2) Attaquer du Valet.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 15,22% R = 4,01
Ces pourcentages tiennent compte de la meilleure défense (Est retient au premier tour avec R10xx).

(b) Remplacer N5 (Ouest = CPL) par :

(b) VAR 1 - N5 (Ouest = CPL): (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,91

(b) VAR 2 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient (2) Attaquer du Valet.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 62,73% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,88

N.B. Les chances pour qu'un flanc détienne R10x ou Rxx ou Rx sont strictement identiques **(10,17%).**

N.B. La présence du 7 augmente les rendements des maniements MAX et VAR 2 :
MAX - N5 :
5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,99
VAR 2 - N5 :
5 levées = 13,57% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,91

N.B. La présence du 7 et du 6 augmente les rendements des maniements et assure 3 levées pour les maniements MAX et VAR 2 :
MAX : R = 4,01 - VAR2 : R = 3,93 - VAR1 : R = 3,91

N.B. La présence du 8 augmente les rendements des maniements MAX et VAR 2 et modifie le maniement VAR 1 - N5 (Ouest = CPL) :
MAX - N5 :
5 levées = 16,39% - 4 levées = 76,87% - 3 levées = 6,74% R = 4,10
VAR 2 - N5 :
5 levées = 16,39% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 15,22% R = 4,01
VAR 1 - N5 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 9.
S'il perd au 10 (2) Attaquer vers la Dame :
5 levées = 16,39% - 4 levées = 54,83% - 3 levées = 28,78% R = 3,88

Page 159 **N°57** **(a)** (N) DVxx **(b)** (N) DVxxx **(c)** (N) DVx

(S) Axxx (S) Axx (S) Axxxx

(a/b) MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
(a) 3 levées = 86,74% - 2 levées = 13,26% R = 2,87
(b) 4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 81,95% - 3 levées = 16,09% - 2 levées = 1,96% R = 3,80

(a/b/c) N4 ou N5 (bluff) : (1) Attaquer de la Dame en espérant que Est ne la couvrira pas s'il détient Rx (Cf. N°60).

N°58 **(a)** (N) DVxx **(b)** (N) DVx

(S) A8xx (S) A8xxx

(a) Modifier le maniement MAX :
(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame **ou vers Sud** en mettant le 8 sauf si Est ne fournit pas ou fournit le 9 ou le 10 (on met alors l'As).
(c'est préférable pour des problèmes de communication, mais le résultat est le même)
Si (1) le Valet perd (2) Jouer la Dame.
3 levées = 89,57% - 2 levées = 10,43% R = 2,90

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2) Jouer la Dame.
4 levées = 87,61% - 3 levées = 10,43% - 2 levées = 1,96% R = 3,86

(a) N4 - (b) N5 : Attaquer (1) de la Dame et (2) du Valet (en espérant 109 secs en Ouest)
(a) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 70,09% - 2 levées = 26,52% R = 2,77
(b) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 70,09% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,73

N.B. Pour (a/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche= MAX - N3
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle ou Manche= MAX - N4
Vulnérable Chelem = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

N.B. (b) MAX : La présence du **7 en Sud (DVx / A87xx)** assure 3 levées :
4 levées = 87,61% - 3 levées = 12,39% R = 3,88

N°58 Ajouter :

(c) (N) DVxx

(S) A87x

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Jouer la Dame.
S'il tient (2) Attaquer vers la Dame ou vers Sud
(en mettant le 8 sauf si Est ne fournit pas ou fournit le 9 ou le 10)
Cf.N°58(a)
3 levées = 89,57% - 2 levées = 10,43% R = 2,90 Cf.(a)

N4 : (1) Attaquer de la Dame (on espère 109 secs en Ouest). Si la Dame tient et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Jouer le Valet. Si la Dame perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 75,74% - 2 levées = 20,87% R = 2,83

Page 159 **N°58** **Ajouter :**

(d) (N) DVxxx
(S) A8x

(e) (N) DVxxx
(S) A87

(d/e) MAX - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet Cf.N°57(a)
4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

(d/e) N5 : (1) Attaquer de la Dame (on espère 109 secs en Ouest).
5 levées = 3,39% - 4 levées = 64,44% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,67

SO3 : (d) + 1,96 : (1) Attaquer vers le 8
4 levées = 55,39% - 3 levées = 44,61% R = 3,55

(e) + 3,91 : (1) Attaquer vers le Valet
4 levées = 81,96% - 3 levées = 18,04% R = 3,82

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle ou manche = MAX - N4
Non Vulnérable Chelem = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Jusqu'à 6K = MAX - N4
Vulnérable 6C et + = N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !)

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle ou manche = MAX - N4
Non Vulnérable Chelem = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Jusqu'à 6K= MAX - N4
Vulnérable 6C et + = N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Ajouter N° 58 BIS (avec le 8 en Nord)

(a) (N) DV8x
(S) Axxx

(b) (N) DV8
(S) Axxxx

(c) (N) DV8xx
(S) Axx

(a) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 83,91% - 2 levées = 13,26% R = 2,90

N4 : (1) Attaquer de la Dame (On espère 109 secs en Ouest).
4 levées = 3,39% - 3 levées = 72,91% - 2 levées = 23,70% R = 2,80

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX - N3 (jamais N4 !!)
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Cf. N°57(b)
4 levées = 81,95% - 3 levées = 16,09% - 2 levées = 1,96% R = 3,80

N5 : (1) Attaquer de la Dame.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 64,44% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,67

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle ou Manche= MAX - N4 - N3
Vulnérable Chelem = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

Page 159

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 2,83% - 4 levées = 81,95% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,86

N5 : (1) Attaquer de la Dame.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,76

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N4 - N3 (jamais N5 !)
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

Ajouter N° 58 TER (avec le 8 et le 7)

(a) (N) DV87	**(b)** (N) DV8x	**(c)** (N) DVxx
(S) Axxx	(S) A7xx	(S) A876
(d) (N) DV6x	**(e)** (N) DV8	**(f)** (N) DV8xx
(S) A87x	(S) A7xxx	(S) A7x

(a/b/c/d) MAX (ni N3, ni N4) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 83,91% - 2 levées = 13,26% R = 2,90

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet tient (2) Laisser courir le 8(a/b) ou Attaquer vers le 8(c). Si Ouest fournit petit et si le Valet tient (2) Tirer l'As. Si le Valet perd (2) Tirer la Dame.
3 levées = 89,57% - 2 levées = 10,43% R = 2,90

N.B. Ce maniement MAX - N3 est le seul MTPP pour (a), (b), (c) et (d).

N4 : (1) Attaquer de la Dame (on espère 109 secs en Ouest). Si la Dame tient et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Jouer le Valet. Si la Dame perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 78,57% - 2 levées = 18,04% R = 2,85

N.B. Pour (a/b/c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP°*) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Jusqu'à 7K = MAX (ni N3, ni N4) : (1) Tirer l'As
Non Vulnérable 7C, 7P, 7SA = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX : (1) Tirer l'As
Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Autres contrats = MAX - N3 ou MAX 1 (ni N3, ni N4)

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Cf. N°58 BIS(b)
4 levées = 87,61% - 3 levées = 10,43% - 2 levées = 1,96% R = 3,86

N5 : (1) Attaquer de la Dame.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,78

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4 - N3
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

(f) MAX - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 2,83% - 4 levées = 81,95% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,86

N5 : (1) Attaquer de la Dame.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,57% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 3,83

Page 159

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 81,96% - 3 levées = 18,04% R = 3,82

ou

(1) Attaquer vers le 7
5 levées = 2,83% - 4 levées = 52,56% - 3 levées = 44,61% R = 3,58

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche jusqu'à 5K = MAX - N4 ou N5
5C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle ou Manche= MAX - N4
Vulnérable Chelem = N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3 : (1) Attaquer vers le Valet

N°59 **(a)** (N) DVxx / (S) A9xx **(b)** (N) DVx / (S) A9xxx

(c) (N) DVx / (S) A986x **(d)** (N) DVx / (S) A987x **(e)** (N) DV7 / (S) A98xx

MAX - (a) N4 - (b/c/d/e) N5 : (1) Attaquer de la Dame. Quel que soit le résultat (2) Jouer le Valet.
(a) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 73,17% - 2 levées = 13,26% R = 3,00
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 71,22% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,96
(c/d/e) 5 levées = 16,39% - 4 levées = 73,18% - 3 levées = 10,43% R = 4,06

(a) SO3 (+ 10,43) - (b) SO4 (+ 8,48) - SO3 (+ 1,96) - (c/d/e) SO4 (+ 3,69) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 3 levées = 97,17% - 2 levées = 2,83% R = 2,97
(b/c/d/e) 4 levées = 93,26% - 3 levées = 6,74% R = 3,93

N.B. (b) La présence du 8 en Nord ou en Sud (DV8 / A9xxx ou DVx / A98xx)
ne modifie pas les maniements mais augmente le rendement du MAX :
MAX - N5 : (1/2) Attaquer de la Dame et du Valet : 5 levées = 16,39% - R = 4,04

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : SO4 - SO3

N.B. Pour (c/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

Ajouter N° 59 BIS :

(a) (N) A9x / (S) DVxxx **(b)** (N) A98 / (S) DVxxx

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet
4 levées = 87,61% - 3 levées = 12,39% R = 3,88

Page 159 **N5 :** (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est couverte ou si elle tient (2) Jouer le Valet.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 59,91% - 3 levées = 24,56%
2 levées = 1,96% R = 3,85

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

(b) MAX (ni N5, ni N4, ni N3) : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est couverte (2) Laisser courir le 9. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 74,61% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,93

N5 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient (2) Jouer le Valet. Si elle est couverte (2) Attaquer du 9 et mettre le Valet si Est fournit.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 59,91% - 3 levées = 24,56%
2 levées = 1,96% R = 3,85

SO4 (+ 14,13) - SO3 (+ 1,96) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet
5 levées = 2,83% - 4 levées = 84,78% - 3 levées = 12,39% R = 3,90

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : SO4 - SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

Page 160 **N°60**

(a) (N) DV9	**(b)** (N) Axx
(S) Axxxx	(S) DV9xx
(c) (N) A98x	**(d)** (N) Axxx
(S) DVxx	(S) DV9x

Dans ces combinaisons, les maniements et les pourcentages sont tributaires du comportement de la défense qui, sur l'attaque de la Dame :
(1) Doit couvrir avec R10 secs (3,39%)
(2) Ne doit pas couvrir avec Rxx (10,17%)
(3) Peut ou non couvrir avec Rx (10,17%)
(4) Peut refuser ou non la première levée avec R10xx derrière l'As (8,48%) :
Cf. N°51(a) - N°53(a/b) - N°56(a)

On voit que le déclarant peut faire toutes les levées de plusieurs manières, pour autant qu'il diagnostique correctement la situation et l'attitude de la défense : "Ce qu'est ou n'est pas l'adversaire, là est la question".
(1) Si la Dame est couverte (2) Tirer le Valet.
(2) Si la Dame tient (2) Attaquer du Valet.
(3) Si la Dame tient (2) Attaquer d'un petit, ou bien, si elle est couverte (2) Faire l'impasse contre le 10.
(4) Lorsque cette possibilité existe, le maniement N°2 coûte une levée sur le plan du rendement.

En pratique, la meilleure défense sera, dans la plupart des cas, de ne pas couvrir avec Rx (au moins trois fois sur quatre) et de retenir le Roi avec R10xx. En corollaire, le déclarant évitera le maniement N°2, sauf s'il existe des indications distributionnelles. Toutefois une impasse contre le 10 si la Dame est couverte sera souvent la meilleure chance, dans la mesure où il n'est pas toujours facile de retenir un Roi second (Cf. N° 57). Les pourcentages seront calculés en fonction de la meilleure défense, mais les chances de faire toutes les levées varient en pratique de **10,17% à 20,35%.**

Page 160 **(a) MAX - N5 - N3** : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant de la Dame. Si elle perd, si elle est couverte ou si elle tient (2) Jouer le Valet. **(Rectifier le dictionnaire)**
5 levées = 13,57% - 4 levées = 59,90% - 3 levées = 24,57%
2 levées = 1,96% R = 3,851

SO4 (+ 11,30) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame
4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

VAR 1 : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant de la Dame. Si elle perd ou si elle tient (2) Jouer le Valet. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 66,13% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,845

VAR 2 : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant de la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient (2) Jouer le 9. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 66,13% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,845

Page 161 **N°60(b/c/d)** : **Remplacer les maniements et les pourcentages indiqués par le texte suivant :**

(b/d) MAX - (b) N3 : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant de la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9. Si elle perd ou si elle tient (2) Tirer l'As.
(b) 5 levées = 10,17% - 4 levées = 74,61% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,93
(d) 4 levées = 10,17% - 3 levées = 76,57% - 2 levées = 13,26% R = 2,97

(b) N5 - (d) N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte ou si elle tient (2) Attaquer du Valet. Si elle perd (2) Tirer l'As.
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 62,73% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,88
(d) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 64,69% - 2 levées = 21,74% R = 2,92

(b) SO4 (+ 2,83) - (d) SO3 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le Valet et, si nécessaire (3) vers la Dame.
(b) 5 levées = 2,83% - 4 levées = 84,78% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,88
(d) 4 levées = 2,83% - 3 levées = 86,74% - 2 levées = 10,43% R = 2,92

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est couverte (2) Laisser courir le 9. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 13,00% - 3 levées = 84,17% - 2 levées = 2,83% R = 3,10

N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte ou si elle tient (2) Attaquer du Valet. Si elle perd (2) Jouer le Valet (car avec R10xx Est ne prend pas au premier tour…).
4 levées = 16,39% - 3 levées = 75,13% - 2 levées = 8,48% R = 3,08

VAR (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer la Dame
3 levées = 97,17% - 2 levées = 2,83% R = 2,97

Toutefois, pour tenir compte du fait qu'il n'est pas toujours facile de retenir un Roi second, il est intéressant d'ajouter le maniement suivant :

(b/c/d) VAR : 1) Attaquer de la Dame. Si elle tient (2) Attaquer du Valet. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9 (b/d) ou du 9 (c).

Si l'on se trompe :
(b) 5 levées = 10,17% - 4 levées = 66,13% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,85
(c) 4 levées = 10,17% - 3 levées = 78,52% - 2 levées = 11,31% R = 2,99
(d) 4 levées = 10,17% - 3 levées = 68,09% - 2 levées = 21,74% R = 2,88

Page 161

Mais si l'on ne se trompe pas (Ouest couvre la Dame avec Rx) :

(b) 5 levées = 20,35% - 4 levées = 55,95% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,95

(c) 4 levées = 20,35% - 3 levées = 68,34% - 2 levées = 11,31% R = 3,09

(d) 4 levées = 20,35% - 3 levées = 57,91% - 2 levées = 21,74% R = 2,99

Les rendements sont nettement plus élevés si l'on estime aussi que Est prend au premier tour avec R10xx :
(b) 4,03 - (c) 3,18 - (d) 3,07

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N5
Manche ou chelem = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou chelem = N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N4
Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

N°60 Ajouter :

(e) (N) A8x
(S) DV9xx

(f) (N) A8xx
(S) DV9x

(g) (N) Axx
(S) DV98x

(h) (N) Axxx
(S) DV98

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est couverte (2) Laisser courir le 8. Si elle tient (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 83,09% - 3 levées = 6,74% R = 4,03

N5 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient (2) Jouer le Valet. Si elle est couverte (2) Attaquer du 8 et mettre le Valet si Est fournit.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 71,21% - 3 levées = 15,22% R = 3,98

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N5
Manche ou chelem = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou chelem = N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

(f) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est couverte (2) Laisser courir le 8. Si elle tient (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 13,00% - 3 levées = 84,17% - 2 levées = 2,83% R = 3,10

N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet (car avec R10xx Est ne prend pas au premier tour…).
4 levées = 16,39% - 3 levées = 75,13% - 2 levées = 8,48% R = 3,08

Page 161

VAR (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer la Dame.
3 levées = 97,17% - 2 levées = 2,83% R = 2,97

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(g) MAX - N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9. Si elle tient (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 13,00% - 4 levées = 80,26% - 3 levées = 6,74% R = 4,06

N5 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient ou si elle est couverte (2) Jouer le Valet.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 71,21% - 3 levées = 15,22% R = 3,98

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N4 (jamais N5 !!)
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

(h) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est tient (2) Laisser courir le 9. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 15,83% - 3 levées = 81,34% - 2 levées = 2,83% R = 3,13

N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet (car avec R10xx Est ne prend pas au premier tour…).
4 levées = 16,39% - 3 levées = 75,13% - 2 levées = 8,48% R = 3,08

VAR (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer la Dame.
3 levées = 97,17% - 2 levées = 2,83% R = 2,97

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N3 (jamais N4 !!)
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Ajouter N°60 BIS :

(a) (N) A7x	**(b)** (N) A7xx
(S) DV9xx	(S) DV9x
(c) (N) Axx	**(d)** (N) Axxx
(S) DV97x	(S) DV97

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9. Si elle tient, Est fournissant le 8 (2) Attaquer vers le 7. Si elle tient, Est fournissant petit (2) Tirer l'As.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 77,44% - 3 levées = 12,39% R = 3,98

N5 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient ou si elle est couverte (2) Jouer le Valet.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 20,87% R = 3,93

VAR 1 (Est = CPF) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le Valet et, si nécessaire (3) Vers la Dame.
5 levées = 2,83% - 4 levées = 84,78% - 2 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,88

VAR 2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 87,61% - 3 levées = 12,39% R = 3,88

Page 161

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N5
Manche ou chelem = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou chelem = N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9. Si elle tient, Est fournissant le 8 (2) Attaquer vers le 7. Si elle tient, Est fournissant petit (2) Tirer l'As.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 79,40% - 2 levées = 10,43% R = 3,00

N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Jouer l'As. Si elle perd ou si elle est couverte (2) Jouer le Valet.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 67,52% - 2 levées = 18,91% R = 2,95

VAR 1 (Est = CPF) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le Valet et, si nécessaire (3) Vers la Dame.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 86,74% - 2 levées = 10,43% R = 2,92

VAR 2 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd, Est fournissant le 8 (2) Tirer la Dame. S'il perd, Ouest fournissant petit (2) Tirer l'As.
3 levées = 89,57% - 2 levées = 10,43% R = 2,90

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N4
Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(c) MAX : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9. Si elle tient, Est fournissant le 8 (2) Laisser courir le 9. Si elle tient, Est fournissant petit (2) Tirer l'As.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 77,44% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,96

N5 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient ou si elle est couverte (2) Jouer le Valet.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,91

SO4 (+ 1,96) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le Valet et, si nécessaire (3) vers la Dame.
5 levées = 2,83% - 4 levées = 86,74% - 3 levées = 8,47%
2 levées = 1,96% R = 3,90

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N5
Manche ou chelem = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou chelem = N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9. Si elle tient, Est fournissant le 8 (2) Laisser courir le 9. Si elle tient, Est fournissant petit (2) Tirer l'As.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 79,40% - 2 levées = 10,43% R = 3,00

Page 161 **N4 :** (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Jouer l'As. Si elle perd ou si elle est couverte (2) Jouer le Valet.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 67,52% - 2 levées = 18,91% R = 2,95

VAR 1 (Est = CPF):(1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le Valet et, si nécessaire (3) vers la Dame
4 levées = 2,83% - 3 levées = 86,74% - 2 levées = 10,43% R = 2,92

VAR 2 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd, Est fournissant le 8 (2) Tirer la Dame. S'il perd, Ouest fournissant petit (2) Tirer l'As.
3 levées = 89,57% - 2 levées = 10,43% R = 2,90

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX- N3
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N4
Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Page 162 **N°61** (N) xx(xx) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N° 61(a)**
(S) ADV(xx)

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 45,22% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 4,78% R = 4,40

N°61 **Ajouter** **(e)** 9 (N) xxxx **(f)** 9 (N) xxxxx
R10 R10
x (S) ADV9x x (S) ADV9

(e/f) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame.
5 levées = 50,00% - 4 levées = 45,22% - 3 levées = 4,78% R = 4,45

N°61 BIS (N) Vx(xx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N° 61(b)**
(S) AD(xxx)

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 9,56% R = 4,17

N°61 TER (N) Vxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N° 61(c)**
(S) AD8x(x)

MAX - N4 : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant du Valet. S'il est couvert, Ouest fournissant le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8. (Cf. N°31 b).
5 levées = 26,00% - 4 levées = 69,00% - 3 levées = 4,78% R = 4,21

N5 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 9,56% R = 4,17

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Jusqu'à 7K = MAX - N4
Non Vulnérable 7C, 7P, 7SA = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = MAX - N4 (jamais N5)
Vulnérable
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

N°62 (N) Vxx 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N° 62(a)**
(S) AD9(xxx)

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame.
6 levées = 32,79% - 5 levées = 62,43% - 4 levées = 4,78% R = 5,28

Page 162 **VAR (Est = CPL + 2)** : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.

6 levées = 25,44% - 5 levées = 69,78% - 4 levées = 4,78% R = 5,21

Ajouter N°62 BIS : 9 (N) V9x(x) — R10 — 8 (S) ADx(xx) — 4 combinaisons **(a/b/c/d)**

MAX - N5 - N4 : Attaquer d'un petit vers la Dame.

5 levées = 32,79% - 4 levées = 62,43% - 3 levées = 4,78% R = 4,28

N°63 **(a)** (N) DVx — (S) Axxxxx **(b/c/d)** (N) DVxx — (S) Axx(xx) **Remplace le N°63(b)**

MAX - (a) N6 - (b) N5 : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant de la Dame.

(a) 6 levées = 20,35% - 5 levées = 70,09% - 4 levées = 9,56% R = 5,11

(b) 5 levées = 20,35% - 4 levées = 70,09% - 3 levées = 9,56% R = 4,11

(a) SO5 : (1) Attaquer vers le Valet.

5 levées = 95,22% - 4 levées = 4,78% R = 4,95

(b) SO4 : (1) Tirer l'As

5 levées = 12,44% - 4 levées = 82,78% - 3 levées = 4,78% R = 4,08

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6

S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N6

Non Vulnérable **2SA, 3C et + = SO5**

S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = SO5

Vulnérable

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5

S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°63 **Ajouter** **(e)** 9 (N) Ax — R10 — 9 (S) DVxxxxx **(f)** 9 (N) Ax — R10 — x (S) DV9xxxx

MAX - N7 - (e) N6 : (1) Attaquer de la Dame

7 levées = 20,35% - 6 levées = 70,09% - 5 levées = 9,56% R = 6,11

(f) SO6 : (1) Tirer l'As

7 levées = 12,44% - 6 levées = 82,78% - 5 levées = 4,78% R = 6,08

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7

S'il faut réaliser 6 levées : SO6

N°63 **Ajouter** **(g)** 9 (N) DV — R10 — 9 (S) Axxxxxx

MAX - N7 - N6 : (1) Attaquer de la Dame

7 levées = 20,35% - 6 levées = 70,09% - 5 levées = 9,56% R = 6,11

N.B. Avec le 9 sans le 8 (A9xxxxx) :

7 levées = 26,57% - 6 levées = 63,87% - 5 levées = 9,56% R = 6,17

Avec le 9 et le 8 (A98xxxx) :

7 levées = 26,57% - 6 levées = 68,65% - 5 levées = 4,78% R = 6,22

Page 163 **N°64** 9 (N) V98x 3 combinaisons **(a/b/c)** **remplace le N°64(a)**
R10
x (S) ADx(xx)

MAX - N5 : Attaquer du petit vers la Dame. Si Ouest ne fournit pas (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 32,79% - 4 levées = 67,21% R = 4,33

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 25,44% - 4 levées = 69,78% - 3 levées = 4,78% R = 4,21

Ajouter :

(d) (N) V98 **Remplace le N°62(b)**
(S) ADxxxx

MAX - N6 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame.
6 levées = 32,79% - 5 levées = 62,43% - 4 levées = 4,78% R = 5,28

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 9.
6 levées = 25,44% - 5 levées = 69,78% - 4 levées = 4,78% R = 5,21

Ajouter N°64 BIS :

9 (N) Vxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)** **remplace le N°64(b)**
R10
x (S) AD98(x)

MAX - N5 : Attaquer du petit vers la Dame. Si Est ne fournit pas (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 32,79% - 4 levées = 67,21% R = 4,33

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 30,22% - 4 levées = 65,00% - 3 levées = 4,78% R = 4,25

N°64 BIS ajouter : **(d)** 9 (N) Vx
R10
x (S) AD98xxx

MAX - N7 - N6 : Attaquer d'un petit vers la Dame.
7 levées = 32,79% - 6 levées = 62,43% - 5 levées = 4,78% R = 6,28

Ajouter N°64 TER :

9 (N) V9x(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**
R10
x (S) AD8(xx)

MAX - N5 : Attaquer d'un petit vers la Dame.
5 levées = 32,79% - 4 levées = 67,21% R = 4,33 **Cf.N°64**

N°65 (N) DV9(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)** **remplace le N°65(a)**
(S) Axx(xx)

MAX - N5 - N4 : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant de la Dame. Si elle est couverte (2) Jouer le Valet.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 68,65% - 3 levées = 4,78% R = 4,22

N.B. Une impasse contre le 10 au deuxième tour serait inférieure de 0,57%

Page 163 **N°65 BIS** (N) DVx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)** **remplace le N°65(b)**

(S) A98x(x)

MAX - N5 : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant de la Dame. Si elle est couverte (2) Jouer le Valet.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 73,43% R = 4,27

N.B. Une impasse contre le 10 au deuxième tour serait inférieure de 0,57%

Ajouter **(d)** 9 (N) A98
R10
x (S) DVxxxx

MAX - N6 : (1) Attaquer de la Dame.
6 levées = 26,57% - 5 levées = 68,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,22

SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 100% R = 5,00

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N6
Manche ou Chelem = SO5

N°65 TER (N) DVx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)** **remplace le N°65(c)**

(S) A9x(xx)

MAX - N5 : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant de la Dame. Si elle est couverte (2) Jouer le Valet.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 68,65% - 3 levées = 4,78% R = 4,22

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 100% R = 5,00

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou Chelem = SO4

N°66 (N) xxx(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e)** **remplace le N°66(a)**

(S) ADV(xx)

MAX - N5 : (1) Faire l'impasse contre le Roi.
5 levées = 50,00% - 4 levées = 50,00% R = 4,50

VAR - Ouest = CPF : (1) Tirer l'As :
5 levées = 26,00% - 4 levées = 74,00% R = 4,26

N°66 BIS (N) DV(xxx) 7 combinaisons **(a/b/c/d/e/f/g)** **remplace le N°66(b)**

(S) Ax(xxx)

MAX - N5 : (1) Faire l'impasse contre le Roi.
5 levées = 39,00% - 4 levées = 61,00% R = 4,39

VAR (**Ouest = CPF) :** (1) Tirer l'As :
5 levées = 26,00% - 4 levées = 74,00% R = 4,26
Avec doubleton DV secs en Nord : (1) Attaquer de la Dame et mettre l'As si Est fournit.
8 levées = 26% - 7 levées = 63% - 6 levées = 11% R = 7,15

N.B. Pour le MAX :
Avec le 10 et au moins 3 cartes en Sud : 5 levées = 50% - 4 levées = 50%

Page 163 **Ajouter N°66 TER :**

(N) V(xxxx) 8 combinaisons **(a/b/c/d/e/f/g/h)**

(S) AD(xxx)

MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame (sauf avec Valet sec) ou Laisser courir le Valet (sauf avec AD secs).
5 levées = 39,00% - 4 levées = 61,00% R = 4,39

N°67 (N) x(xxxx) (N) DV(xxx)
Cf.N°3 **Cf.N°13 TER**
(S) AD(xxxx) (S) Ax(xxxx)

MAX - N6 : (1) Tirer l'As.
6 levées = 52,00% - 4 levées = 48,00% R = 5,52

VAR (Est = CPL ou CPF) : (1) Faire l'impasse contre le Roi.
6 levées = 50,00% - 4 levées = 50,00% R = 5,50

IL MANQUE LE ROI ET LE VALET

Page 167 **N°1** **(a)** (N) x
(S) AD10

(b) (N) x
(S) AD10x

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer **soit** vers le 10 (Ouest = CPF), **soit** vers la Dame (Est = CPF).
(2) Tirer l'As et (3) Jouer le petit (b).
(a) 3 levées = 0,12% - 2 levées = 50,89% - 1 levée = 48,99% R = 1,51
(b) 3 levées = 2,83% - 2 levées = 58,33% - 1 levée = 38,84% R = 1,64

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

N°2 **(a)** (N) x
(S) AD109

(b) (N) x
(S) AD1098

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Quel que soit le résultat (2) Tirer l'As et (3) Jouer la Dame.
(a) 4 levées = 0,31% - 3 levées = 13,17% - 2 levées = 86,52% R = 2,14
(b) 5 levées = 0,73% - 4 levées = 22,29% - 3 levées = 76,98% R = 3,24

N°2 Ajouter :

(c) (N) x
(S) AD109x

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Quel que soit le résultat (2) Tirer l'As et (3) Jouer la Dame.
4 levées = 14,05% - 3 levées = 57,81% - 2 levées = 28,14% R = 2,86

SO3 (+ 4,12) : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 10.
4 levées = 5,17% - 3 levées = 70,81% - 2 levées = 24,02% R = 2,81

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement :
MAX : 4 levées = 15,50% et R = 2,96

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Ajouter N°2 BIS :

(a) (N) 9
(S) AD10x

(b) (N) 9
(S) AD107

(c) (N) 9
(S) AD10xx

(d) (N) 9
(S) AD107x

(e) (N) 9
(S) AD1076

(**a) MAX - N3 :** (1) Laisser courir le 9.
3 levées = 3,14% - 2 levées = 96,86% R = 2,03

Page 167

(b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert du Valet et si la Dame tient (2) Jouer l'As et (3) Jouer **soit** le 10, **soit** le 7.
3 levées = 3,75% - 2 levées = 96,25% R = 2,04

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 59,19% - 2 levées = 36,37% R = 2,68

N.B. La présence du 8 augmente le rendement :
4 levées = 14,78% et R = 3,15

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert du Valet et si la Dame tient (2) Jouer l'As et (3) Jouer **soit** le 10, **soit** le petit.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 68,88% - 2 levées = 26,68% R = 2,78

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

(e) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert du Valet et si la Dame tient (2) Jouer l'As et (3) Jouer **soit** le 10, **soit** le 7.
4 levées = 6,62% - 3 levées = 73,48% - 2 levées = 19,90% R = 2,87

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

N4 : (1) Attaquer vers la Dame, Si elle perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer s**oit** le 10, **soit** le 7.
4 levées = 7,35% - 3 levées = 58,38% - 2 levées = 34,27% R = 2,73

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX - N3 (jamais N4 !)
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°3 **(a)** (N) x
(S) AD109xx

(b) (N) x
(S) AD109xxx

MAX - (a) N6 - N5 - N3 - (b) N7- N6 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Tirer l'As.
(a) 6 levées = 1,61% - 5 levées = 38,76% - 4 levées = 47,24%
3 levées = 10,90% - 2 levées = 1,49% R = 4,28
(b) 7 levées = 3,39% - 6 levées = 52,57% - 5 levées = 40,13%
4 levées = 3,91% R = 5,55

N.B. (b) La présence du 8 augmente le rendement sans modifier le maniement.

(a) SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame si Est fournit le Valet. Sinon, mettre l'As et (2) Jouer la Dame.
6 levées = 1,61% - 5 levées = 14,54% - 4 levées = 72,67%
3 levées = 9,69% - 2 levées = 1,49% R = 4,05

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4, 5 ou 6 levées : Tout contrat = MAX - N6 - N5 (jamais SO4 !)

N°3 Ajouter :

(c) (N) x
(S) AD1098x

MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Tirer l'As.
6 levées = 1,61% - 5 levées = 42,40% - 4 levées = 54,50%
3 levées = 1,49% R = 4,44

Page 167 **Ajouter N°3 BIS :**

(a) (N) 9 — (S) AD10xxx

(b) (N) 9 — (S) AD10xxxx

(**a) MAX - N5 - N4 - N3 :** (1) Laisser courir le 9.
5 levées = 20,99% - 4 levées = 62,99% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,03

(b) MAX - N7 - N6 - N5 : (1) Laisser courir le 9.
7 levées = 3,39% - 6 levées = 44,09% - 5 levées = 48,61%
4 levées = 3,91% R = 5,47

Page 168 **N°4** **(a)** (N) x — (S) AD10xxxxx

(b) (N) 9 — (S) AD10xxxxx

MAX - (a) N8 - N7 - N6 - (b) N8 - N7 : (1) Attaquer vers la Dame, mais (b) en laissant courir le 9 si Est défausse.
(a) 8 levées = 20,35% - 7 levées = 51,43% - 6 levées = 23,44%
5 levées = 4,78% R = 6,87
(b) 8 levées = 20,35% - 7 levées = 51,43% - 6 levées = 28,22% R = 6,92

N.B. (a) La présence du 9 en Sud augmente le rendement et assure 6 levées sans modifier le maniement.

VAR : (1) Faire l'impasse contre le Valet (a) en attaquant vers le 10 ou (b) en laissant courir le 9.
(a) 8 levées = 6,78% - 7 levées = 65,00% - 6 levées = 23,44%
5 levées = 4,78% R = 6,74
(b) 8 levées = 6,78% - 7 levées = 65,00% - 6 levées = 28,22% R = 6,79
Ce maniement diminue les rendements sans augmenter la sécurité.

N°5 **(a)** (N) x — (S) ADxxxxxxx

MAX - N9 - N8 : (1) Attaquer vers la Dame.
9 levées = 39,00% - 8 levées = 50,00% - 7 levées = 11,00% R = 8,28

VAR (Ouest = CPF) : (1) Tirer l'As.
9 levées = 26,00% - 8 levées = 52,00% - 7 levées = 22,00% R = 8,04

N°6 **Modifier la numérotation :**

(a) (N) - — (S) AD1098

(b) (N) A — (S) D1098

(c) (N) - — (S) AD10987

(d) (N) A — (S) D10987

(e) (N) - — (S) AD10987x

(f) (N) A — (S) D10987x

MAX - (a) N4 - (b) N3 : Jouer (1) l'As et (2) la Dame.
(a) 4 levées = 5,00% - 3 levées = 95,00% R = 3,05
(b) 3 levées = 5,00% - 2 levées = 95,00% R = 2,05

MAX - (c) N5 - (d) N4 : Jouer (1) l'As et (2) la Dame.
(c) 5 levées = 10,66% - 4 levées = 89,34% R = 4,11
(d) 4 levées = 10,66% - 3 levées = 89,34% R = 3,11

Page 168 **MAX - (e) N6 - (f) N5 :** Jouer (1) l'As et (2) la Dame.

(e) 6 levées = 20,99% - 5 levées = 79,01% R = 5,21
(f) 5 levées = 20,99% - 4 levées = 79,01% R = 4,21

N.B. L'absence du 8 ou du 7 diminue le rendement sans modifier le maniement.

Page 169 **N°7** **(a)** (N) - / (S) AD1098xxx **(b)** (N) A / (S) D1098xxx

MAX - (a) N7 - (b) N6 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer au choix, de la Dame **ou** du 10 en espérant un honneur sec ou second.

(a) 7 levées = 38,43% - 6 levées = 61,57% R = 6,38
(b) 6 levées = 38,43% - 5 levées = 61,57% R = 5,38

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°8 **(a)** (N) - / (S) AD109xxxxx **(b)** (N) A / (S) D109xxxxx

MAX - (a) N8 - (b) N7 : Jouer (1) l'As et (2) la Dame.

(a) 8 levées = 65,57% - 7 levées = 34,43% R = 7,66
(b) 7 levées = 65,57% - 6 levées = 34,43% R = 6,66

Sans le 10 :

(a) 8 levées = 53,13% - 7 levées = 37,30% - 6 levées = 9,57% R = 7,44
(b) 7 levées = 53,13% - 6 levées = 37,30% - 5 levées = 9,57% R = 6,44

Sans le 9 :

(a) R = 7,56 et (b) R = 6,56

N°8 **Ajouter :**

(c) (N) - / (S) AD109xxxxxx **(d)** (N) A / (S) D109xxxxxx 10 cartes

(e) (N) - / (S) AD109xxxxxxx **(f)** (N) A / (S) D109xxxxxxx 11 cartes

MAX - (c) N10 - (d) N9 : Jouer (1) l'As et (2) la Dame.

(c) 10 levées = 26% - 9 levées = 74% R = 9,26 (26% pour le Roi sec)
(d) 9 levées = 26% - 8 levées = 74% R = 8,26

MAX - (e) N11 - (f) N10 : Jouer (1) l'As et (2) la Dame.

(e) 11 levées = 52% - 10 levées = 48% R = 10,52 (52% pour un partage 1-1)
(f) 10 levées = 52% - 9 levées = 48% R = 9,52

N°9 **Numéroter de (a) à (d) :**

(a) (N) D / (S) A1098 **(b)** (N) D / (S) A10987

(c) (N) D / (S) A10987x **(d)** (N) D / (S) A10987xx

MAX - N3/4/5/6 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte, prendre et (2) Jouer le 10. Si elle perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 10.

(a) 3 levées = 9,18% - 2 levées = 90,82% R = 2,09
(b) 4 levées = 18,25% - 3 levées = 81,75% R = 3,18
(c) 5 levées = 33,35% - 4 levées = 66,65% R = 4,33
(d) 6 levées = 55,96% - 5 levées = 44,04% R = 5,56

Page 169 **Ajouter N°9 BIS :**

(a) (N) D
(S) A10xx

(b) (N) D
(S) A108x

(c) (N) D
(S) A1087

(d) (N) D
(S) A109x

(e) (N) D
(S) A10xxx

(f) (N) D
(S) A108xx

(g) (N) D
(S) A1087x

(h) (N) D
(S) A109xx

(i) (N) D
(S) A1097x

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer de la Dame (2) Jouer l'As (3) Jouer un petit.
2 levées = 22,31% - 1 levée = 77,69% R = 1,22

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre, (2) Jouer le petit et (3) Jouer le 10 ou le 8. Si la Dame perd (2) Jouer l'As et (3) Jouer le 10 ou le 8.
3 levées = 0,61% - 2 levées = 25,73% - 1 levée = 73,66% R = 1,27

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre, (2) Jouer le petit et (3) Jouer le 10 ou le 8. Si la Dame perd (2) Jouer l'As et (3) Jouer le 10 ou le 8.
3 levées = 0,92% - 2 levées = 62,25% - 1 levée = 36,83% R = 1,64

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre et (2) Jouer le petit.
3 levées = 4,64% - 2 levées = 95,36% R = 2,05

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer de la Dame (2) Jouer l'As (3) Jouer un petit.
3 levées = 26,65% - 2 levées = 45,21% - 1 levée = 28,14% R = 1,99

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer de la Dame. Si la Dame perd (2) Jouer l'As et (3) Jouer soit un petit, soit le 10.
3 levées = 28,10% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 19,90% R = 2,08

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si la Dame perd (2) Jouer l'As et (3) Jouer soit le 8, soit le 10. Si la Dame est couverte prendre, (2) Jouer le petit et (3) Jouer soit le 8, soit le 10.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 57,25% - 2 levées = 41,30% R = 2,60

(h) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre et (2) Jouer un petit.
3 levées = 71,86% - 2 levées = 28,14% R = 2,72

(i) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre (2) Jouer le petit et (3) Jouer le 10.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 78,65% - 2 levées = 19,90% R = 2,82

N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre et (2) Jouer le 10.
4 levées = 2,34% - 3 levées = 74,13% - 2 levées = 23,53% R = 2,79

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3
Non Vulnérable Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche jusqu'à 5K = MAX - N3
Vulnérable 5C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Page 169 **Ajouter N°9 TER :**

(a) (N) D
(S) A10xxxx

(b) (N) D
(S) A109xxx

(c) (N) D
(S) A10xxxxx

(d) (N) D
(S) A109xxxx

(e) (N) D
(S) A10xxxxxx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre et (2/3) Jouer des petits.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 34,72% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,37

(b) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre et (2) Jouer le 10.
5 levées = 25,84% - 4 levées = 60,56% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,11

(c) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre et (2) Jouer un petit.
6 levées = 27,13% - 5 levées = 46,35% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,97

(d) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre et (2) Jouer le 10.
6 levées = 53,13% - 5 levées = 42,96% - 4 levées = 3,91% R = 5,49

(e) MAX - N7 - N6 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre et (2) Jouer un petit.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 37,30% - 5 levées = 9,57% R = 6,44

N°10 **(a)** (N) D
(S) A1098xxxx

MAX - N7 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre et (2) Jouer le 10.
7 levées = 71,78% - 6 levées = 28,22% R = 6,72 (idem sans le 8)

VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer de la Dame et mettre l'As si elle n'est pas couverte.
7 levées = 65,57% - 6 levées = 34,43% R = 6,66
Ce maniement peut être supérieur si l'on estime que Est couvre la Dame lorsqu'il détient RVx, mais risque de coûter une levée si le 8 fait défaut.

N°11 **(a)** (N) D
(S) A109xxxxxx

MAX - N9 - N8 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre et (2) Jouer le 10.
9 levées = 13% - 8 levées = 76% - 7 levées = 11% R = 8,02

Ajouter (b) sans le 9 :

(b) (N) D
(S) A10xxxxxxx

MAX - N9 - N8 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte prendre et (2) Jouer un petit.
9 levées = 13% - 8 levées = 65% - 7 levées = 22% R = 7,91

Page 170 **N°12** **Modifier la numérotation en supprimant les parenthèses :**
Ajouter (d) :

(a)	(N) xx	**(d)**	(N) xxx
	(S) AD10		(S) AD10

(a/d) MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 10, puis (2) vers la Dame.
3 levées = 24,00% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 24,00% R = 2,00

(b)	(N) xx	**(c)**	(N) xx
	(S) AD109		(S) AD108

(b) MAX - N4 - N3 : Attaquer (1) vers le 9, puis (2) vers le 10.
4 levées = 5,17% - 3 levées = 57,83% - 2 levées = 37,00% R = 2,68

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : Effectuer deux des trois impasses possibles en commençant par une des plus basses. Attaquer (1) vers le 10 **ou bien** vers le 8 et (2) vers la Dame (Est = CPF). **Ou bien** (Ouest = CPF) attaquer (1/2) vers le 8 et vers le 10, dans n'importe quel ordre.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 31,67% - 2 levées = 53,05%
1 levée = 14,39% R = 2,19

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

N°13	**(a)**	(N) xx	**(b)**	(N) xx
		(S) AD1098		(S) AD1098x

MAX - (a) N5 - N4 - (b) N6 - N5 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers le 10.
(a) 5 levées = 8,72% - 4 levées = 52,81% - 3 levées = 38,47% R = 3,70
(b) 6 levées = 13,57% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 28,78% R = 4,85

(b) VAR - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 67,83% - 4 levées = 28,78% R = 4,75

N°13 Ajouter :

(c)	(N) xx	**(d)**	(N) xx
	(S) AD10xx		(S) AD10xxx

MAX - (c) N5 - N4 - N3 - N2 et (d) N6 - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers la Dame.
(c) 5 levées = 7,11% - 4 levées = 32,62% - 3 levées = 38,53%
2 levées = 16,15% - 1 levée = 5,59% R = 3,20
(d) 6 levées = 13,57% - 5 levées = 49,17% - 4 levées = 26,83%
3 levées = 8,47% - 2 levées = 1,96% R = 4,64

(e)	(N) xx	**(f)**	(N) xx
	(S) AD109x		(S) AD109xx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers le 10.
(e) 5 levées = 8,72% - 4 levées = 50,39% - 3 levées = 34,09%
2 levées = 6,80% R = 3,61
(f) 6 levées = 13,57% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 26,82%
3 levées = 1,96% R = 4,83

Page 170 **Ajouter N°13 BIS :**

(a)	(N) 9x	**(b)**	(N) 9x		
	(S) AD10xx		(S) AD108x		
(c)	(N) xx	**(d)**	(N) xx	**(e)**	(N) 8x
	(S) AD108x		(S) AD1087		(S) AD107x
(f)	(N) 8x	**(g)**	(N) 87	**(h)**	(N) 87
	(S) AD1076		(S) AD106x		(S) AD1065

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 32,62% - 3 levées = 52,26%
2 levées = 8,01% R = 3,39

N.B. La présence du 7 en Sud (9x / AD107x) augmente le rendement : R = 3,45

(b) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Laisser courir le 9. **Cf.N°13(a)**
5 levées = 8,72% - 4 levées = 52,81% - 3 levées = 38,47% R = 3,70

(c) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 35,85% - 3 levées = 40,15%
2 levées = 12,51% - 1 levée = 4,38% R = 3,29

VAR - N5 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8. S'il perd au Roi (2) Tirer l'As.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 30,52% - 3 levées = 45,48%
2 levées = 12,51% - 1 levée = 4,38% R = 3,23

(d/f/h) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 35,85% - 3 levées = 43,78%
2 levées = 13,26% R = 3,37

SO3 (+ 1,21) - N5 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Roi (2) Attaquer vers le 8 (d) ou Laisser courir le 8 (f/h).
5 levées = 7,11% - 4 levées = 30,52% - 3 levées = 50,32%
2 levées = 12,05% R = 3,33

VAR - N5 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8 (d) ou Laisser courir le 8 (f/h). Si le 10 perd au Roi (2) Tirer l'As.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 30,52% - 3 levées = 49,11%
2 levées = 13,26% R = 3,31

N.B. Pour (d/f/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(e) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 35,85% - 3 levées = 43,78%
2 levées = 13,26% R = 3,37

VAR - N5 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 8. S'il perd au Roi (2) Tirer l'As.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 30,52% - 3 levées = 49,11%
2 levées = 13,26% R = 3,31

Page 170 **(g) MAX - N5 - N4 :** (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 35,85% - 3 levées = 43,78%
2 levées = 13,26% R = 3,37

VAR - N5 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 8. S'il perd au Roi (2) Tirer l'As.
5 levées = 7,11% - 4 levées = 30,52% - 3 levées = 49,11%
2 levées = 13,26% R = 3,31

SO3 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le 8. S'il perd (2) Laisser courir le 7.
5 levées = 1,78% - 4 levées = 30,52% - 3 levées = 55,65%
2 levées = 12,05% R = 3,22

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !)

Page 171 **N°14** **(a)** (N) xx **(b)** (N) xx

(S) AD109xxx (S) AD10xxxx

MAX - (a) N7 - (b) N7 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
Si (1) Ouest fournit le Valet ou (a) s'il défausse (2) Attaquer vers le 10.
(a) 7 levées = 26,57% - 6 levées = 50,00% - 5 levées = 23,43% R = 6,03
(b) 7 levées = 26,57% - 6 levées = 45,22% - 5 levées = 23,43%
4 levées = 4,78% R = 5,94

N.B. Pour 6 levées, si (1) la Dame perd, une impasse contre le Valet serait inférieure de 0,57% (Est = CPL).

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
(a) 7 levées = 19,22% - 6 levées = 57,35% - 5 levées = 23,43% R = 5,96
(b) 7 levées = 19,22% - 6 levées = 57,35% - 5 levées = 18,65%
4 levées = 4,78% R = 5,91

VAR 2 (Est = CPL ou CPF) : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame.
(a) 7 levées = 19,22% - 6 levées = 56,78% - 5 levées = 24,00% R = 5,95
(b) 7 levées = 19,22% - 6 levées = 56,78% - 5 levées = 19,22%
4 levées = 4,78% R = 5,90

N.B. Le maniement MTPP est le MAX pour le N°14(a), mais pour le N°14(b) c'est le maniement VAR 1 !

SO6 - (a) + 1,43 - (b) + 6,22 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet mettre la Dame, sinon mettre l'As. **(Rectifier le dictionnaire)**
(a) 7 levées = 6,78% - 6 levées = 71,22% - 5 levées = 22,00% R = 5,85
(b) 7 levées = 6,78% - 6 levées = 71,22% - 5 levées = 17,22%
4 levées = 4,78% R = 5,80
et ceci sur la meilleure défense (Est fournit le Valet avec Vxx !!),
sinon 7 levées = 13,00% et (a) R = 5,91, (b) R = 5,86

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle ou manche = MAX - N7
Chelem = SO6

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 7 levées : MAX - N7 - N5
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = VAR 1 (MTPP)
Manche ou Chelem = SO6
S'il faut réaliser 4 ou 5 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX - N7
Tout contrat en Mineure = VAR 1

Page 171 **N°14 Ajouter :**

(c)	(N) 9x (S) AD10xxxx	**(d)**	(N) xx (S) AD108xxx
(e)	(N) 109 (S) ADxxxxx	**(f)**	(N) 109 (S) AD8xxxx
(g)	(N) 109 (S) AD76xxx		

(c) Cf.(b) mais la présence du 9 en Nord assure 5 levées

MAX - N7 : (1) Attaquer vers la Dame…
7 levées = 26,57% - 6 levées = 45,21% - 5 levées = 28,22% R = 5,98

SO6 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As. **Cf.(a)**
7 levées = 6,78% - 6 levées = 71,22% - 5 levées = 22,00% R = 5,85

VAR - MTPP : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As. **(seul MTPP)**
7 levées = 19,22% - 6 levées = 57,35% - 5 levées = 23,43% R = 5,96

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MTPP
Manche ou Chelem = SO6
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX - N7
Tout contrat en Mineure = VAR (MTPP)

(d) Cf.(b) avec les mêmes pourcentages pour MAX, SO6 et VAR 1 (MTPP), mais la présence du 8 permet un maniement VAR supplémentaire :

VAR 3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 ou le Valet mettre la Dame. Si (1) Est fournit le 9 et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 10. Sinon (1) Mettre le 10 et s'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
7 levées = 19,78% - 6 levées = 56,22% - 5 levées = 19,22%
4 levées = 4,78% R = 5,91

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = VAR 1 (MTPP)
Manche ou Chelem = SO6
S'il faut réaliser 4 ou 5 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX - N7
Tout contrat en Mineure = VAR 1

(e) MAX - N7 et MTPP : (1) Attaquer vers la Dame (sauf si Est ne fournit pas). Si elle perd (2) Tirer l'As.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 51,43% - 5 levées = 28,22% R = 5,92

SO6 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As. **Cf.(a)**
7 levées = 6,78% - 6 levées = 71,22% - 5 levées = 22,00% R = 5,85

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

(f) MAX - N7 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
7 levées = 26,57% - 6 levées = 45,21% - 5 levées = 28,22% R = 5,98

SO6 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As. **Cf.(a)**
7 levées = 6,78% - 6 levées = 71,22% - 5 levées = 22,00% R = 5,85

Page 171

VAR - MTPP : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
7 levées = 19,22% - 6 levées = 57,35% - 5 levées = 23,43% R = 5,96

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = VAR - MTPP
Manche ou Chelem = SO6
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX - N7
Tout contrat en Mineure = VAR - MTPP

(g) MAX et MTPP : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 9.
7 levées = 19,78% - 6 levées = 56,22% - 5 levées = 24,00% R = 5,96

N7 : (1) Attaquer vers la Dame (sauf si Est ne fournit pas). Si elle perd (2) Tirer l'As.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 51,43% - 5 levées = 28,22% R = 5,92

SO6 (+ 2,00) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As. **Cf.(a)**
7 levées = 6,78% - 6 levées = 71,22% - 5 levées = 22,00% R = 5,85

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 7 levées : 1T à 6SA = MAX
Non Vulnérable Grand chelem = N7
S'il faut réaliser 7 levées : Tout contrat = MAX (jamais N7)
Vulnérable
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = SO6
S'il faut réaliser 5 levées : MAX

N°15 (N) x(xxxx) 8 combinaisons à numéroter **de (a) à (h)**
(S) AD(xxx)

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame
5 levées = 39,00% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 11,00% R = 4,28

VAR (Ouest = CPF) : (1) Tirer l'As.
5 levées = 26,00% - 4 levées = 63,00% - 3 levées = 11,00% R = 4,15
N.B. Le maniement VAR concerne seulement les combinaisons (b) à (g).

Ajouter N°15 BIS :

(a) (N) AD
(S) 10xx

(b) (N) AD
(S) 10xxx

(c) (N) AD
(S) 10xxxx

(d) (N) AD
(S) 109xxx

(e) (N) AD
(S) 10xxxxx

(f) (N) AD
(S) 10xxxxxx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame
3 levées = 0,31% - 2 levées = 52,01% - 1 levée = 47,68% R = 1,53

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame
3 levées = 5,17% - 2 levées = 63,00% - 1 levée = 31,83% R = 1,73

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame
4 levées = 19,38% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 25,37%
1 levée = 6,80% R = 2,80

Page 171 **(d) MAX - N5 - N4 :** (1) Attaquer vers la Dame
5 levées = 1,61% - 4 levées = 38,76% - 3 levées = 47,24%
2 levées = 12,39% R = 3,30

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le Valet mettre la Dame et sinon mettre l'As.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 14,54% - 3 levées = 72,67%
2 levées = 11,18% R = 3,07

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !!)

(e) MAX - N6 - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame
6 levées = 3,39% - 5 levées = 44,09% - 4 levées = 37,30%
3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 4,34

N.B. : La présence du 9 augmente le rendement (R = 4,55)

(f) MAX - N7 - N6 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame
7 levées = 20,35% - 6 levées = 51,43% - 5 levées = 23,44%
4 levées = 4,78% R = 5,87

N.B. La présence du 9 augmente le rendement (R = 5,92).

N°16 **(a)** (N) Dx / (S) A10x **(b)** (N) Dxx / (S) A10x **(c)** (N) Dx / (S) A109

(a/b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
(a) 2 levées = 74,18% - 1 levée = 25,82% R = 1,74
(b) 2 levées = 74,48% - 1 levée = 25,52% R = 1,74

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 0,18% - 2 levées = 75,82% - 1 levée = 24,00% R = 1,76

N°16 Ajouter :

(d) (N) Dx / (S) A108 **(e)** (N) Dxx / (S) A108

(d/e) MAX - N2 : **Cf.(a/b)** (1) Attaquer vers la Dame…
(d) 2 levées = 74,18% - 1 levée = 25,82% R = 1,74
(e) 2 levées = 74,48% - 1 levée = 25,52% R = 1,74

N3 : (1) Attaquer de la Dame et (2) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8.
(d) 3 levées = 0,18% - 2 levées = 50,79% - 1 levée = 49,03% R = 1,51
(e) 3 levées = 0,48% - 2 levées = 51,46% - 1 levée = 48,06% R = 1,52

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3 !!)

(f) (N) D9 / (S) A10x **(g)** (N) D9x / (S) A10x

(f) MAX - N3 - N2 : **Cf.(c)** (1) Attaquer de la Dame…
3 levées = 0,18% - 2 levées = 75,82% - 1 levée = 24,00% R = 1,76

(g) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
3 levées = 0,48% - 2 levées = 75,78% - 1 levée = 23,74% R = 1,77

(g) VAR - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 0,48% - 2 levées = 75,52% - 1 levée = 24,00% R = 1,76

Page 172

N°17 **(a)** (N) Ax / (S) D10x **(b)** (N) Axx / (S) D10x **(c)** (N) A10 / (S) Dxx

(a/b) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer **soit** vers la Dame (Est = CPF), **soit** vers le 10 (Ouest = CPF).
(a) 3 levées = 0,18% - 2 levées = 52,32% - 1 levée = 47,50% R = 1,53
(b) 3 levées = 0,48% - 2 levées = 54,85% - 1 levée = 44,67% R = 1,56

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10.
2 levées = 52,40% - 1 levée = 47,60% R = 1,52

VAR (Est = CPL + 2 ou CPF) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 50,66% - 1 levée = 49,34% R = 1,51

N°18 **(a)** (N) Dx / (S) A109x **(b)** (N) Dx / (S) A10xx

MAX - (a) N3 - (b) N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer vers le 10 (a) ou (2) Donner un coup à blanc (b).
(a) 3 levées = 23,82% - 2 levées = 76,18% R = 2,24
(b) 3 levées = 5,17% - 2 levées = 69,31% - 1 levée = 25,52% R = 1,80

N°18 Ajouter :

(c) (N) Dx / (S) A108x **(d)** (N) D9 / (S) A10xx **sans le 8 et le 7**

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 8 ou vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 11,06% - 2 levées = 71,98% - 1 levée = 16,96% R = 1,94

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
3 levées = 18,17% - 2 levées = 81,83% R = 2,18

N°19 **(a)** (N) Dx / (S) A1098

MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 50,48% - 2 levées = 49,52% R = 2,50

N°19 Ajouter :

(b) (N) D9 / (S) A108x **(c)** (N) D9 / (S) A107x **(d)** (N) Dx / (S) A1087

(b/c) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. (2) Laisser courir le 9.
(b) 3 levées = 50,48% - 2 levées = 49,52% R = 2,50 **Cf.(a) : Dx / A1098**
(c) 3 levées = 19,14% - 2 levées = 80,86% R = 2,19

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Attaquer **soit** vers le 8, **soit** vers le 10. Si (1) la Dame est couverte ou si elle tient (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 10,66% - 2 levées = 74,95% - 1 levée = 14,39% R = 1,96

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 8 ou vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 11,06% - 2 levées = 71,98% - 1 levée = 16,96% R = 1,94

Page 172

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées, toujours MAX - N2 (jamais N3 !!), mais pour 3 levées et un Chelem Non Vulnérable, si la Dame perd (2) Attaquer vers le 10.

N°20 **(a)** (N) A10 / (S) Dxxx **(b)** (N) A10 / (S) D9xx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As et (3) Jouer un petit.
2 levées = 68,43% - 1 levée = 31,57% R = 1,68

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest intercale un honneur, mettre l'As et (2) Laisser courir le 10. Sinon, mettre le 10 et jouer (2) l'As, puis (3) la Dame.
3 levées = 23,01% - 2 levées = 76,99% R = 2,23

N°20 Ajouter :

(c) (N) A10 / (S) D8xx **(d)** (N) A10 / (S) D87x

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As et (3) Jouer **soit** le 8, **soit** la Dame.
3 levées = 5,89% - 2 levées = 66,66% - 1 levée = 27,45% R = 1,78

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As et (3) Jouer **soit** le 8, **soit** la Dame.
3 levées = 6,38% - 2 levées = 66,17% - 1 levée = 27,45% R = 1,79

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 0,22) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10 et sinon, mettre l'As puis (2) Laisser courir le 10 et s'il perd au Valet (3) Jouer **soit** la Dame, **soit** le 7.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 68,33% - 1 levée = 27,23% R = 1,77

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche ou Chelem = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX - N3
Tout contrat en Mineure = SO2 (seulement le second !)

Page 173

N°21 **(a)** (N) Ax / (S) D1098 **(b)** (N) Ax / (S) D109x

(a) MAX - N3 (et Est = CPF ou CPL) : (1) Attaquer du 10 et le laisser courir s'il n'est pas couvert. Si le 10 perd, jouer (2) l'As et (3) la Dame.
3 levées = 23,01% - 2 levées = 76,99% R = 2,23 (Cf.N°20b)

N.B. Attaquer de la Dame en espérant que Ouest commettra l'erreur de la couvrir s'il détient Rxx serait très inférieur si l'on a injurié la défense (3 levées = 18,25%).

(b) MAX - N3 - (a) VAR (Ouest = CPF ou CPL + 2) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10. Si le 10 tient (3) Jouer la Dame.
3 levées = 20,35% - 2 levées = 79,65% R = 2,20

Page 173 **N°21** **Ajouter :**

(c) (N) Ax
(S) D108x

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer **soit** vers le 8, **soit** vers le 10, **soit** vers la Dame.
3 levées = 7,59% - 2 levées = 65,18% - 1 levée = 27,23% R = 1,80

N.B. Les divers maniements MAX sont tous MTPP.

N°22 **(a)** (N) 10x
(S) ADxx

(b) (N) 9x
(S) AD10x

(c) (N) 10x
(S) ADxxx

(d) (N) 109
(S) ADxxx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
Si (1) Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10.
2 levées = 74,48% - 1 levée = 25,52% R = 1,74

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer du petit vers le 10 et (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 24,97% - 2 levées = 75,03% R = 2,25

N.B. (b) La présence du 7, et même celle du 6, en Sud augmente le rendement sans modifier le maniement.
Avec le 7 : R = 2,39 - Avec le 6 : R = 2,28

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer d'un petit vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 53,30% - 2 levées = 27,73%
1 levée = 1,21% R = 2,88

VAR - N4 (sans communications) : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 33,45%
1 levée = 6,80% R = 2,71

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10. Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame.
(2) Laisser courir le 9.
4 levées = 28,42% - 3 levées = 55,55% - 2 levées = 16,03% R = 3,12

N.B.(d) La présence du 8, du 7 ou du 6 augmente le rendement sans modifier le maniement :
Avec le 6 (109 / AD6xx) : 4 levées = 30,04% et R = 3,14
Avec le 7 (109 / AD7xx) : 4 levées = 38,11% et R = 3,25
Avec le 7 et le 6 (109 / AD76x) :
4 levées = 44,57% - 3 levées = 49,84% - 2 levées = 5,59% R = 3,39
Avec le 8 (109 / AD8xx) :
5 levées = 7,11% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 40,89% R = 3,66

Ajouter :

(e) 6 (N) 109
RV
876 (S) ADxx

MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. 2 levées = 100% R = 2,00

La présence du 8, du 7 (ou du 6) augmente le rendement sans modifier le maniement :
Avec le 8 : 3 levées = 63,00% et R = 2,63
Avec le 7 : 3 levées = 22,45% et R = 2,22

Page 173

Ajouter :

(f)	6	(N) 10x
	RV	▬▬▬
	97	(S) AD8x

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame **ou vers le 8.** Si Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 81,43% - 1 levée = 16,96% R = 1,85

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°22 Ajouter (g/h/i/j/k/l) :

(g)	6	(N) 10x	**(h)**	6	(N) 108
	RV	▬▬▬		RV	▬▬▬
	9	(S) AD87		97	(S) ADxx
(i)	6	(N) 108	**(j)**	7	(N) 10x
	RV	▬▬▬		RV	▬▬▬
	9	(S) AD7x		98	(S) AD7xx
(k)	7	(N) 10x	**(l)**	7	(N) 108
	RV	▬▬▬		RV	▬▬▬
	98	(S) AD76x		97	(S) ADxxx

(g) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer du 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame **ou** vers le 8. Si Est couvre (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 24,32% - 2 levées = 61,29% - 1 levée = 14,39% R = 2,10

VAR - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 23,84% - 2 levées = 61,77% - 1 levée = 14,39% R = 2,09

(h) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8. Si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. Si le 8 perd au Valet (2) Laisser courir le 10. Si Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10.
2 levées = 75,21% - 1 levée = 24,79% R = 1,75

(i) MAX - N2 : (1) Attaquer du 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame **ou** Laisser courir le 8. Si Est couvre du Valet mettre l'As et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 1,37% - 2 levées = 84,24% - 1 levée = 14,39% **R = 1,870**

VAR - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 84,72% - 1 levée = 14,39% **R = 1,865**

N3 : (1) Attaquer vers le 10 ou vers le 8. Si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 8 ou attaquer vers la Dame. Si le 8 perd au 9 (2) Laisser courir le 10 ou attaquer vers la Dame.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 81,43% - 1 levée = 16,96% **R = 1,85**

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées, toujours MAX - N2 (jamais N3 !!)

(j) MAX - N4 - N2 : **Cf.(c)** (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 53,30% - 2 levées = 27,73%
1 levée = 1,21% R = 2,88

SO3 (+ 1,61) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 et si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit petit et si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si le 10 perd au Roi (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 14,21% - 3 levées = 58,46% - 2 levées = 26,12%
1 levée = 1,21% R = 2,86

Page 173 **N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(k) MAX - N2 : **Cf.(c/j)** (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 53,30% - 2 levées = 27,73%
1 levée = 1,21% R = 2,88

N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre du Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 7. Si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si le 10 perd au Roi (2) Tirer l'As.

ou

(1) Laisser courir le 10. Si Est couvre du Valet mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame. Si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si le 10 perd au Roi (2) Tirer l'As.

ou

(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest fournissant le 8 ou le 9, ou si la Dame perd (2) Laisser courir le 10. Sinon (la Dame tient et Ouest fournit petit) (2) Tirer l'As.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 49,65% - 2 levées = 27,80%
1 levée = 3,17% R = 2,85

SO3 (+ 1,61) : Cf.(j) (1) Attaquer vers le 10…
4 levées = 14,21% - 3 levées = 58,46% - 2 levées = 26,12%
1 levée = 1,21% R = 2,86

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N2
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(l) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.

ou

(1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame
4 levées = 17,76% - 3 levées = 54,91% - 2 levées = 26,12%
1 levée = 1,21% R = 2,89

N.B. (g/h/i/l) Les divers maniements MAX sont tous MTPP.

Page 174 **N°23** **(a)** (N) D10

(S) Axxxx

MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer **soit** vers la Dame (Ouest = CPF), **soit** vers le 10 (Est = CPF).
4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 33,45%
1 levée = 6,80% R = 2,71

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement sans modifier le maniement :
Avec le 7 : R = 2,72 - Avec le 7 et le 6 : R = 2,81

Page 174 **N°23** **(b)** (N) Ax

(S) D10xxx

Le maniement indiqué MAX - N4 dans le dictionnaire n'est MAX et N4 que s'il n'y a pas de jeu trompeur (Ouest fournit le Roi avec RV secs), Le "vrai" MAX - N4 est donc le suivant :

MAX - N4 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou le Valet (2) Jouer un petit des deux mains. Sinon (2) Attaquer vers le 10 (**le 10 et non la Dame**, sauf Est = CPF, car avec Vxx, Ouest "peut" ou "doit" mettre le Valet au premier tour !!)

4 levées = 20,99% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 26,58%
1 levée = 5,59% **R = 2,832**

SO3 (+ 1,21) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi (2) Attaquer vers le 10. Sinon :
Soit (2) Attaquer vers la Dame (Est = CPF),
Soit (2) Attaquer vers le 10 (Ouest = CPF) sauf si Ouest a fourni le Valet au premier tour et dans ce cas (2) Donner un coup à blanc.

4 levées = 19,38% - 3 levées = 49,66% - 2 levées = 25,37%
1 levée = 5,59% **R = 2,828**

Ces maniements ne deviennent MAX - N4 (avec R = 2,84) que si on considère un **jeu trompeur impossible, et alors :**

4 levées = 21,00% - 3 levées = 48,04% - 2 levées = 25,37%
1 levée = 5,59% R = 2,84

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Ajouter :

(c) (N) Ax
(S) D108xx

(d) (N) Ax
(S) D1087x

MAX - (c) N4 - N3 - N2 - (d) N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10 (vers le 10 **ou** vers la Dame si Est fournit le 9 au premier ou deuxième tour). Il y a plusieurs jeux trompeurs possibles : Ouest "doit" fournir le Valet avec V9 secs ou avec V9x, le 9 avec R9x…

(c) 4 levées = 22,61% - 3 levées = 54,10% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 4,38% **R = 2,95**
(d) 4 levées = 22,61% - 3 levées = 58,94% - 2 levées = 18,45% R = 3,04

(c) VAR - N4 - (d) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame (vers la Dame **ou** vers le 10 si Est fournit le 9 au premier ou deuxième tour).

(c) 4 levées = 22,61% - 3 levées = 52,89% - 2 levées = 20,12%
1 levée = 4,38% **R = 2,94**
(d) 4 levées = 22,61% - 3 levées = 58,94% - 2 levées = 18,45% R = 3,04

(e) (N) D10
(S) A8xxx

(f) (N) D10
(S) A87xx

(e) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10.

4 levées = 19,38% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 26,58%
1 levée = 5,59% R = 2,82

VAR - N3 (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame.

4 levées = 17,76% - 3 levées = 50,07% - 2 levées = 26,58%
1 levée = 5,59% R = 2,80

Page 174

(f) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 9 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 56,93% - 2 levées = 22,08% **R = 2,989**

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 9 (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest fournit petit et si la Dame perd (2) Jouer le 10 et mettre l'As si Est fournit. Si (1) Ouest fournit petit et si la Dame tient (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 56,93% - 2 levées = 18,45%
1 levée = 3,63% R = 2,95

VAR 2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd ou si elle tient (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 59,75% - 2 levées = 20,87% **R = 2,985**

VAR 3 (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le 10
4 levées = 19,38% - 3 levées = 58,54% - 2 levées = 22,08% R = 2,97

SO3 (+ 4,44) : (1) Attaquer de la Dame
4 levées = 8,07% - 3 levées = 74,29% - 2 levées = 17,64% R = 2,90

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = VAR 2
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(g)	(N) Ax	**(h)**	(N) A8	**(i)**	(N) A7
	(S) D107xx		(S) D10xxx		(S) D108xx

(g) MAX - N4 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou le Valet (2) Donner un coup à blanc Si Est fournit le 8 et le 9 aux deux premiers tours (2) Mettre **soit** le 10 (V98 en Est), **soit** la Dame (R98 en Est). Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 24,97%
1 levée = 5,59% **R = 2,848**

SO3 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet (2) Donner un coup à blanc. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Attaquer vers le 7. Si Est fournit le 8 et le 9 aux deux premiers tours (2) Mettre **soit** le 10, **soit** la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
ou
(1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Attaquer vers le 7. Si Est fournit le 8 et le 9 aux deux premiers tours (2) Mettre **soit** le 10, **soit** la Dame. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 17,60% - 3 levées = 54,67% - 2 levées = 22,14%
1 levée = 5,59% R = 2,84

VAR1/8 (8 maniements différents) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le 8 et le 9 aux deux premiers tours (2) Mettre soit le 10, soit la Dame.
Dans les autres cas :
VAR 1 et 2 : (1) Ouest fournit le Valet : (2) Donner un coup à blanc.
Sinon (2) Attaquer vers le 10.
VAR 3 et 4 : (1) Ouest fournit le 8, le 9 ou le Valet : (2) Attaquer vers la Dame.
Sinon (2) Attaquer vers le 10.
VAR 5 et 6 : (1) Ouest fournit le 8, le 9 ou le Valet : (2) Attaquer vers le 10.
Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
VAR 7 et 8 : (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 51,27% - 2 levées = 23,76%
1 levée = 5,59% **R = 2,844**

VAR 9 et 10 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 8, le 9, le Valet ou le Roi (2) Donner un coup à blanc. Si Est fournit le 8 et le 9 aux deux premiers tours (2) Mettre soit le 10, soit la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 19,22% - 3 levées = 51,84% - 2 levées = 23,35%
1 levée = 5,59% **R = 2,847**

Page 174

N.B. La présence du 6 en Sud (D1076x) améliore le rendement :
MAX : R = 2,88 (1 levée = 3,17%)

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(h) MAX - N4 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou le 9 (2) Laisser courir le 8. Si Ouest fournit le Roi (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 26,18%
1 levée = 4,38% **R = 2,861**
(Ouest doit fournir le Roi avec RV secs)

VAR : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou le 9 (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 51,27% - 2 levées = 24,97%
1 levée = 4,38% **R = 2,856**

SO3 (+ 6,06) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 73,89% - 2 levées = 19,66%
1 levée = 4,84% R = 2,72

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(i) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi, le Valet ou le 9 (2) Laisser courir le 7. Si Est fournit le 9 au premier ou deuxième tour (2) **Soit** laisser courir le 7 (ou mettre le 10 sur le 9), **soit** attaquer vers la Dame.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 58,94% - 2 levées = 18,45% R = 3,04

N.B. (a/c/d/g/i) Les divers maniements MAX sont tous MTPP.

N°24 **(a)** (N) D9 / (S) A10xxx **(b)** (N) Dx / (S) A109xx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 32,94% - 3 levées = 52,25% - 2 levées = 14,81% R = 3,18

SO3 (+ 3,63) : (1) Attaquer de la Dame et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 28,42% - 3 levées = 57,98% - 2 levées = 13,60% R = 3,15

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 174

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
ou bien
(1) Attaquer de la Dame et (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 36,50% - 3 levées = 49,90% - 2 levées = 13,60% R = 3,23

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

VAR (Ouest = CPF) : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 9.
4 levées = 34,56% - 3 levées = 53,05% - 2 levées = 12,39% R = 3,22

SO3 (+ 2,42) : (1) Tirer l'As.
4 levées = 16,15% - 3 levées = 72,67% - 2 levées = 11,18% R = 3,05

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : VAR (Jamais SO3 !!)

N°24 Ajouter : Avec le 8 en Sud

(c) (N) D9	**(d)** (N) Dx	**(e)** (N) Dx
(S) A108xx	(S) A1098x	(S) A10987

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer de la Dame et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 55,07% - 3 levées = 44,93% R = 3,55
(Modifier les pourcentages du dictionnaire)

N.B. En attaquant (1) vers le 9 : 4 levées = 35,77% - R = 3,36

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
ou bien
(1) Attaquer de la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 55,07% - 3 levées = 44,93% R = 3,55

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer de la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 56,28% - 3 levées = 43,72% R = 3,56

N°24 Ajouter : Avec le 7 en Sud

(f) 7 (N) Dx
RV
8 (S) A1097x

MAX - N4 : (1) Attaquer de la Dame (2) Attaquer vers le 10 :
4 levées = 44,17% - 3 levées = 45,40% - 2 levées = 10,43% R = 3,34

SO3 (+ 3,63) : (1) Attaquer de la Dame et si la Dame est couverte par le Roi et
(2) Attaquer vers le 7 :
4 levées = 33,91% - 3 levées = 59,29% - 2 levées = 6,80% R = 3,27

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 174 **Ajouter N° 24 BIS :**

(a) (N) Dx
(S) A10xxx

(b) (N) Dx
(S) A107xx

(c) (N) Dx
(S) A108xx

(d) (N) Dx
(S) A1087x

(a) MAX - N4 - N3 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10.
4 levées = 26,48% - 3 levées = 44,57% - 2 levées = 27,74%
1 levée = 1,21% R = 2,96

(b) MAX - N4 - N2 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10. **Cf.(a)**
4 levées = 26,48% - 3 levées = 44,57% - 2 levées = 27,74%
1 levée = 1,21% R = 2,96

SO3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 22,93% - 3 levées = 49,74% - 2 levées = 26,12%
1 levée = 1,21% R = 2,94

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10.
4 levées = 28,10% - 3 levées = 47,40% - 2 levées = 23,29%
1 levée = 1,21% R = 3,02

VAR - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 10. Si elle perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 22,77% - 3 levées = 52,73% - 2 levées = 23,29%
1 levée = 1,21% R = 2,97

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame et (2) Attaquer vers le 10.
ou
(1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 25,84% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 17,64% R = 3,08

N4 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10.
4 levées = 28,10% - 3 levées = 51,03% - 2 levées = 20,87% R = 3,07

VAR N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 10. Si elle perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 20,51% - 3 levées = 61,85% - 2 levées = 17,64% R = 3,03

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = N4
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°24 BIS Ajouter :

(e) (N) Dx
(S) A10876

(f) (N) D7
(S) A108xx

(g) (N) D6
(S) A1087x

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 25,84% - 3 levées = 62,11% - 2 levées = 12,05% R = 3,14

N4 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10.
4 levées = 28,10% - 3 levées = 51,03% - 2 levées = 20,87% R = 3,07

Page 174 **N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche= MAX - N3
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(f) MAX - N4 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10.
4 levées = 28,10% - 3 levées = 51,03% - 2 levées = 20,87% R = 3,07

SO3 (+ 3,23) : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle est couverte (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 62,98% - 2 levées = 17,64% R = 3,02

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle est couverte (2) Laisser courir le 6.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 65,34% - 2 levées = 12,05% R = 3,11

N4 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10.
4 levées = 28,10% - 3 levées = 51,03% - 2 levées = 20,87% R = 3,07

VAR : (1) Attaquer de la Dame. (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 25,84% - 3 levées = 58,48% - 2 levées = 15,68% R = 3,10

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = VAR
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Page 175 **N°25** **(a)** (N) A10 / (S) Dxxxx **(b)** (N) A10 / (S) D9xxx

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale le Valet ou le Roi, mettre l'As et (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 26,12%
1 levée = 6,06% R = 2,80

SO2 (+ 0,47) - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 33,05%
1 levée = 5,59% R = 2,74

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : Toujours MAX - N4 - N3 (jamais SO2 !)

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale le Valet ou le Roi, mettre l'As et (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 52,49% - 2 levées = 13,60% R = 3,20

SO3 (+ 2,42) - VAR (Ouest = CPF) : (1) Tirer l'As. (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 67,83% - 2 levées = 11,18% R = 3,10

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

Page 175 **N°25 Ajouter :**

(c) (N) A10

(S) D98xx

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 36,34% - 3 levées = 63,66% R = 3,36

N4 : (1) Attaquer de la Dame
4 levées = 40,37% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 11,18% R = 3,29

VAR : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame (sauf si Est ne fournit plus).
4 levées = 38,767% - 3 levées = 56,40% - 2 levées = 4,84% R = 3,34

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable **1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou VAR**
2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = VAR
Manche ou chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Vulnérable **2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou VAR**
Manche jusqu'à 5K = VAR
5C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°25 Ajouter :

(d) (N) A10

(S) D8xxx

(e) (N) A10

(S) D87xx

(f) (N) A10

(S) D876x

(g) (N) A10

(S) D97xx

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10…
4 levées = 20,99% - 3 levées = 53,30% - 2 levées = 20,87%
1 levée = 4,84% R = 2,90

SO2 (+ 0,46) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 32,64%
1 levée = 4,38% **R = 2,764**

ou

(1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10. Si Est fournit le 9 au premier ou au second tour (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 12,43% - 3 levées = 55,39% - 2 levées = 27,80%
1 levée = 4,38% **R = 2,759**

ou

(1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10. Si Ouest fournit le Valet ou le Roi mettre l'As et (2) Laisser courir le 10. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 17,44% - 3 levées = 47,16% - 2 levées = 31,03%
1 levée = 4,38% R = 2,78

ou

(1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10. Si Ouest fournit le Valet ou le Roi mettre l'As et (2) Laisser courir le 10. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame sauf si Est fournit le 9 au premier ou au second tour et dans ce cas (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 12,11% - 3 levées = 57,33% - 2 levées = 26,19%
1 levée = 4,38% R = 2,77

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : Toujours MAX - N4 - N3 (jamais SO2 !)

Page 175 **(e) MAX - N4 :** (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 59,35% - 2 levées = 19,66% **R = 3,013**

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le 10…
4 levées = 20,99% - 3 levées = 58,14% - 2 levées = 20,87% **R = 3,00**

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10. Si Ouest fournit le Valet ou le Roi mettre l'As et (2) Laisser courir le 10. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 19,06% - 3 levées = 62,49% - 2 levées = 18,45% **R = 3,006**

VAR - SO3 (-) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9 au premier ou au second tour (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 14,05% - 3 levées = 67,50% - 2 levées = 18,45% **R = 2,96**

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame. **Cf.(e)**
4 levées = 20,99% - 3 levées = 60,56% - 2 levées = 18,45% R = 3,03

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le 10…
4 levées = 20,99% - 3 levées = 58,14% - 2 levées = 20,87% R = 3,00

VAR - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame, même si (1) Ouest a fourni le Roi.
4 levées = 15,66% - 3 levées = 65,89% - 2 levées = 18,45% R = 2,97

(g) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10… **Cf.(b)**
4 levées = 33,91% - 3 levées = 54,91% - 2 levées = 11,18% R = 3,23

SO3 (+ 2,42) : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 10.
ou
(1) Tirer l'As. Si Est fournit le 8 au premier ou au second tour (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 68,63% - 2 levées = 8,76% R = 3,14

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 176 **N°26** **(a)** (N) Ax
(S) D109xx

Rectifier le maniement MAX :
MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 54,91% - 2 levées = 11,18% R = 3,23

VAR 1 (Ouest = CPF) : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 32,30% - 3 levées = 54,10% - 2 levées = 13,60% R = 3,19

VAR 2 (Ouest = CPF) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 27,45% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 11,18% R = 3,16

Page 176 **Ajouter :**

(c) (N) Ax

(S) D1097x

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 35,12% - 3 levées = 56,87% - 2 levées = 8,01% R = 3,27

N°26 **(b)** (N) Ax

(S) D1098x

MAX - N4 (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 8. (+ si Ouest est tenté de couvrir quand il détient RVx)
4 levées = 42,80% - 3 levées = 57,20% R = 3,43

VAR 1 (Est = CPF) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 61,24% R = 3,39

VAR 2 (Ouest = CPF) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 32,30% - 3 levées = 67,70% R = 3,32

N°27 **(a)** (N) 10x
(S) AD8xx

(b) (N) 10x
(S) AD8xxx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 23,09% - 3 levées = 49,58% - 2 levées = 22,95%
1 levée = 4,38% **R = 2,914**

(a) MAX - N4 : Supprimer "Ou bien : (1) Attaquer du 10..."
Ce maniement n'est pas MAX, à remplacer par :
VAR - N4 : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 23,09% - 3 levées = 49,18% - 2 levées = 22,14%
1 levée = 5,59% R = 2,90

SO3 (+ 1,62) - SO2 (+ 3,17) : Modifier : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10. **Si Ouest intercale le Roi (2) Tirer l'As.**
4 levées = 17,76% - 3 levées = 56,53% - 2 levées = 24,50%
1 levée = 1,21% **R = 2,909**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : SO3 - SO2

(b) MAX - N5 : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 46,91% - 4 levées = 40,70% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,33

ou bien

MAX - VAR (Ouest = CPL) : (1) Attaquer du petit vers le 8. S'il perd 9 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 44,09% - 4 levées = 46,34% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,33

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 176

(b) SO4 (+ 2,82) - SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10 et **(2) Attaquer vers la Dame.**
(supprimer "Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10")
5 levées = 33,91% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 6,74% R = 4,27

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - VAR ou SO4 - SO3
Non Vulnérable 1C et + = SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO4 - SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5 ou MAX - VAR

Ajouter " Avec le 7 en Sud " :

(c)
7 (N) 10x
RV9 ——
7 (S) AD87x

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 8 …. :
4 levées = 32,78% - 3 levées = 52,75% - 2 levées = 14,47% R = 3,18

VAR1 - N4 : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert du Valet, mettre la Dame et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8, si la Dame tient (2) Tirer l'As. Si le 10 est couvert du Roi (2) Tirer la Dame. Si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 47,90% - 2 levées = 19,32% R = 3,13

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10 …. :
4 levées = 17,76% - 3 levées = 58,95% - 2 levées = 23,29% R = 2,94

Ajouter " Avec le 7 en Nord " :

(d)
7 (N) 107
RV9 ——
6 (S) AD8xx

(e)
7 (N) 107
RV9 ——
x (S) AD86x

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert du Valet et si la Dame tient, Ouest fournissant petit (2) Tirer l'As. S'il est couvert du Valet et si la Dame perd, ou s'il est couvert du Valet et si la Dame tient, Ouest fournissant le 9 (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 23,09% - 3 levées = 56,85% - 2 levées = 20,06% R = 3,03

VAR - N3 : (1) Attaquer du 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 62,18% - 2 levées = 20,06% R = 2,98

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert du Valet (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 55,17% - 2 levées = 12,05% R = 3,21

VAR - N4 : (1) Attaquer du 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert du Valet et si la Dame tient, Ouest fournissant petit (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 51,54% - 2 levées = 15,68% R = 3,17

VAR - N3 : (1) Attaquer du 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 27,45% - 3 levées = 60,50% - 2 levées = 12,05% R = 3,15

Page 176

Ajouter :
Avec le 7 en Sud : **(f)** (N) 10x

(S) AD87xx

MAX - N5 : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 52,57% - 4 levées = 39,82% - 3 levées = 7,61% R = 4,45

SO4 (+ 0,87) : (1) Attaquer vers le 10 **ou** Laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 6,74% R = 4,27

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N5 (jamais SO4 !!)

Ajouter :
Avec le 7 en Nord : **(g)** (N) 107

(S) AD8xxx

MAX - N5 : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 46,91% - 4 levées = 43,52% - 3 levées = 9,57% R = 4,37

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer **soit** vers le 10, **soit** vers le 7 et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 6,74% R = 4,27

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

Page 177 **N°28** **(a)** (N) 10x **(b)** (N) 109

(S) ADxxxx (S) ADxxxx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 6,74% R = 4,27

N5 : (1) Tirer l'As. Si le Valet tombe (2) Jouer le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,23

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4
Vulnérable Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

(b) MAX - N5 - N4 : Faire des impasses successives contre le Valet, puis contre le Roi en attaquant (1) du 10 et (2) du 9.
5 levées = 54,26% - 4 levées = 41,83% - 3 levées = 3,91% R = 4,50

N.B. (b) La présence du 8 ou du 7 permet de faire toutes les levées et augmente le rendement sans modifier le maniement.
Avec le 8 :
6 levées = 13,57% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 28,78% R = 4,85
Avec le 7 :
6 levées = 6,78% - 5 levées = 50,31% - 4 levées = 39,00%
3 levées = 3,91% R = 4,60

Page 177 **N°28** **Ajouter :**

(c) (N) 10x

(S) AD9xxx

MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 10.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 54,82% - 4 levées = 29,65%
3 levées = 1,96% R = 4,80

N°29 **(a)** (N) D10

(S) Axxxxx

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer **soit** vers la Dame (Ouest = CPF), **soit** vers le 10 (Est = CPF).
5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 8 augmente le rendement sans modifier le maniement.
Avec le 8 :
5 levées = 40,70% - 4 levées = 46,91% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,26

La présence du 8 et du 7 (D10 / A87xxx) assure 3 levées :
5 levées = 40,70% - 4 levées = 52,56% - 3 levées = 6,74% R = 4,34

N°30 **(a)** (N) D9 **(b)** (N) Dx

(S) A10xxxx (S) A109xxx

(a) MAX - N5 - N4 (et Est = CPF ou CPL) : Faire des impasses successives contre le Roi, puis contre le Valet en attaquant (1) de la Dame et (2) du 9.
5 levées = 59,91% - 4 levées = 36,18% - 3 levées = 3,91% R = 4,56

(b) MAX - N5 - N4 (et Est = CPL) : Faire des impasses successives contre le Roi, puis contre le Valet en attaquant (1) de la Dame et (2) du 9.
ou bien
MAX - N5 - N4 (et Est = CPC) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
5 levées = 59,91% - 4 levées = 36,18% - 3 levées = 3,91% R = 4,56

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(a/b) VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Faire l'impasse contre le Valet en attaquant du 9 (a) ou vers le 9 (b), ou bien (b) Tirer l'As.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,96% - 3 levées = 3,91% R = 4,49

N°30 **Ajouter :**

(c) (N) Dx **(d)** (N) D9 **(e)** (N) Dx

(S) A1098xx (S) A108xxx (S) A1097xx

MAX - (c/d) N5 - (e) N5 - N4 : (1) Attaquer de la Dame…
(c/d) 5 levées = 71,22% - 4 levées = 28,78% R = 4,71
(e) 5 levées = 62,74% - 4 levées = 35,30% - 3 levées = 1,96% R = 4,61

(e) VAR - N5 : (1) Attaquer vers le 9…
(d) 5 levées = 62,74% - 4 levées = 33,35% - 3 levées = 3,91% R = 4,59

Page 177 **N°30** **Ajouter :**

(f) (N) Dx

(S) A10xxxx

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 47,48% - 4 levées = 45,78% - 3 levées = 6,74% R = 4,41

La présence du 8 en Sud (Dx / A108xxx) augmente le rendement :
5 levées = 50,30% R = 4,44

Page 178 **N°31** **(a)** (N) A10 **(b)** (N) A10

(S) Dxxxxx (S) D9xxxx

(a) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 47,48% - 4 levées = 37,30% - 3 levées = 15,22% R = 4,32

SO4 (+ 2,83) et Est = CPF: (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,23

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5 - N3
2SA, 3C et + = SO4

(b) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame (Est = CPF) ou (2) Laisser courir le 10 (Ouest = CPF). Toute spéculation sur les erreurs que pourrait commettre Est avec Rxx ou Vxx est injurieuse.
5 levées = 58,78% - 4 levées = 37,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,55

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

VAR (-) : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,96% - 3 levées = 3,91% R = 4,49

N°31 **Ajouter :**

(c) (N) Ax **(d)** (N) A10

(S) D109xxx (S) D8xxxx

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame (Est = CPF) **ou** vers le 10
5 levées = 58,78% - 4 levées = 37,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,55
Cf.(b)
N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. Avec le 8 en Nord ou en Sud : 5 levées = 58,78% - 4 levées = 41,22%
R = 4,59

VAR (Ouest = CPF) avec le 8 en Sud : Ax / D1098xx :
(1) Attaquer de la Dame : 5 levées = 55,95% - 4 levées = 44,05% R = 4,56

(d) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le 10...
5 levées = 47,48% - 4 levées = 40,13% - 3 levées = 12,39% R = 4,35

SO4 (+ 2,82) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9 (2) Attaquer vers la Dame **ou** Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
ou
(1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame (Laisser courir le 10 si Ouest fournit le Valet au premier tour).
5 levées = 40,70% - 4 levées = 49,73% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,29

Page 178

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N°31 Ajouter :

(e)	**(f)**	**(g)**
(N) Ax	(N) A8	(N) A8
(S) D10xxxx	(S) D10xxxx	(S) D107xxx

(e) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame (Est = CPF) **ou** vers le 10.
5 levées = 50,30% - 4 levées = 37,31% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,36

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 8 en Sud (Ax / D108xxx) augmente le rendement :
5 levées = 53,13% R = 4,42

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 9 (2) **Soit** laisser courir le 8, **soit** attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer **soit** vers la Dame, **soit** vers le 10.
5 levées = 50,30% - 4 levées = 40,13% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,36

N.B. Les quatre maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
5 levées = 29,96% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 12,39% R = 4,18

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO3

(g) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame (Est = CPF) **ou** vers le 10.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 45,30% - 3 levées = 1,57% R = 4,44

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N°32

(a)	**(b)**
(N) 10x	(N) D10
(S) ADxxxxx	(S) Axxxxxx

(a) MAX - N7 : (1) Attaquer vers la Dame.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 51,44% - 5 levées = 23,43%
4 levées = 4,78% R = 5,87

SO6 (+ 6,22) : (1) Attaquer du petit vers Sud. Si Est fournit le Valet, mettre la Dame. Sinon, mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
7 levées = 6,78% - 6 levées = 71,22% - 5 levées = 17,22%
4 levées = 4,78% R = 5,80

SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10. Si les deux flancs fournissent (2) Tirer l'As.
6 levées = 53,13% - 5 levées = 46,87% R = 5,53

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N7
Manche = SO5

Page 178 **(b) MAX - N6 - N5 :** (1) Attaquer **soit** vers la Dame (Ouest = CPF), **soit** vers le 10 (Est = CPF).

6 levées = 71,78% - 5 levées = 23,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,67

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 179 **N°33**

(a) (N) Dx
(S) A109xxxx

(b) (N) D10
(S) A9xxxxx

(c) (N) Dx
(S) A1098xxx

(d) (N) D10
(S) A98xxxx

Ajouter la combinaison (d) et compléter les maniements :

MAX - N7 - N6 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
(a/b) 7 levées = 6,22% - 6 levées = 65,56% - 5 levées = 28,22% R = 5,78
(c/d) 7 levées = 6,22% - 6 levées = 70,35% - 5 levées = 23,43% R = 5,83

VAR1 - N6 : (a/c) (1) Attaquer vers le 10 et (b/d) (1) Laisser courir le 10. Si le 10 perd au Valet (2) Tirer l'As.
(a/b) 6 levées = 71,78% - 5 levées = 28,22% R = 5,72
(c/d) 6 levées = 76,57% - 5 levées = 23,43% R = 5,77

N.B. Ce maniement VAR1 est aussi MTPP (comme le MAX !) pour (a/b/c/d)

VAR2 - N6 (Ouest = CPL ou CPF) : (a/b/c/d)
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
6 levées = 71,78% - 5 levées = 28,22% R = 5,72

VAR3 - N6 :
(a/c) (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
(b/d) (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
6 levées = 71,78% - 5 levées = 28,22% R = 5,72

N.B. Dans tous ces maniements, quand (1) la Dame perd (2) l'impasse contre le Valet est inférieure au jeu en tête (-1,12%) et ne se justifie que si Est est le côté présumé long (+ 2). Il en est de même pour le N° 35.

N°34

(a) (N) Ax
(S) D10xxxxx

(b) (N) A10
(S) Dxxxxxx

MAX - (a) N7 - N6 - N5 - (b) N6 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers Sud.
(a) 7 levées = 6,22% - 6 levées = 71,78% - 5 levées = 17,22%
4 levées = 4,78% R = 5,79
(b) 6 levées = 78,00% - 5 levées = 17,22% - 4 levées = 4,78% R = 5,732

(b) SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 71,78% - 5 levées = 28,22% R = 5,718

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

N°34 Ajouter :

(c) (N) A10
(S) D9xxxxx

MAX - N7 - N6 - N5 : (1) Tirer l'As
7 levées = 6,22% - 6 levées = 71,78% - 5 levées = 22,00% R = 5,84

Page 179 **N.B.** Pour le **N°34(a)** la présence du **9 en Sud (Ax / D109xxxx)** augmente le rendement et assure 5 levées :

7 levées = 6,22% - 6 levées = 71,78% - 5 levées = 22,00% R = 5,84

Cf.34(c)

N°35 **(a)** (N) Dx

(S) A108xxxx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.

6 levées = 71,78% - 5 levées = 28,22% R = 5,72

N7 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 8. Si elle perd (2) Tirer l'As.

7 levées = 6,22% - 6 levées = 59,35% - 5 levées = 29,65%

4 levées = 4,78% R = 5,67

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 7 levées : 1T ou 1K = MAX - N6

Non Vulnérable 1C et + = N7

S'il faut réaliser 7 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N6

Vulnérable 2SA, 3C et + = N7

S'il faut réaliser 4, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5

N°35 Ajouter : sans le 8 en Sud

(b) (N) Dx

(S) A10xxxxx

MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. **Cf.(a)**

6 levées = 71,78% - 5 levées = 28,22% R = 5,72

VAR - N6 : (1) Attaquer vers le 10.

6 levées = 71,78% - 5 levées = 23,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,67

Page 180 **N°36** **(a)** (N) A10 **(b)** (N) Dx

(S) Dxxxxxxx (S) A10xxxxxx

MAX - N8 : (1) Tirer l'As .

(a) 8 levées = 26,00% - 7 levées = 63,00% - 6 levées = 11,00% R = 7,15

(b) 8 levées = 26,00% - 7 levées = 52,00% - 6 levées = 22,00% R = 7,04

(a) SO7 (+ 11,00) : (1) Attaquer vers le 10.

8 levées = 13,00% - 7 levées = 87,00% R = 7,13

(b) SO7 (+ 22,00) : (1) Attaquer vers la Dame.

7 levées = 100,00% R = 7,00

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 6 ou 8 levées : MAX - N8

S'il faut réaliser 7 levées : SO7

N°37 **(a)** (N) 10xx **(b)** (N) 10xx

(S) ADx (S) AD8

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame si Est fournit le Valet. Sinon, mettre l'As et (2) Attaquer versi la Dame.

3 levées = 0,73% - 2 levées = 54,60% - 1 levée = 44,67% R = 1,56

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 0,73% - 2 levées = 62,76% - 1 levée = 36,51% R = 1,64

Page 180 **N°37 Ajouter :**

(c) (N) 10x
(S) ADx

(d) (N) 107
(S) AD8

(c) MAX - N2 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 50,66% - 1 levée = 49,34% R = 1,51

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
Si le 10 est couvert du Valet et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 0,18% - 2 levées = 62,82% - 1 levée = 37,00% R = 1,63

N°38 **(a)** (N) D109
(S) Axx

(b) (N) Dxx
(S) A109

(c) (N) ADx
(S) 109

(a/b) MAX - N3 (Ouest = CPL) - N2 : Faire des impasses successives contre le Valet et le Roi en attaquant (1) du 10 (a) ou vers le 10 (b) et (2) de la Dame.
3 levées = 0,48% - 2 levées = 75,78% - 1 levée = 23,74% R = 1,768

VAR 1 - N3 (Est = CPL) : Faire des impasses successives contre le Roi et le Valet en attaquant (1) de la Dame et (2) du 10 (a) ou vers le 10 (b).
3 levées = 0,48% - 2 levées = 75,52% - 1 levée = 24,00% R = 1,765

VAR 2 (+ si Ouest est tenté de mettre le Roi lorsqu'il détient Rx) :
(1) Attaquer (a) vers le 10 ou (b) du 10. Si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir la Dame
2 levées = 74,48% - 1 levée = 25,52% R = 1,745

Page 181 **N°38** **(c)** (N) ADx
(S) 109

(d) (N) ADx
(S) 109x

Rectifier le dictionnaire :

(c) MAX - N2 : Faire une impasse contre le Valet, puis contre le Roi, mais en attaquant (1) du 9. Si la main cachée est en Sud, ouest peut "oublier" de couvrir la première attaque lorsqu'il détient RVx (…).
2 levées = 76,00% - 1 levée = 24,00% R = 1,76

(d) MAX - N3 - N2 (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer du 10.
3 levées = 1,21% - 2 levées = 74,79% - 1 levée = 24,00% R = 1,77

N°38 Ajouter :

(e) (N) 109x
(S) ADxx

(f) (N) 109x
(S) AD7x

(e) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 36,09% - 2 levées = 63,91% R = 2,36

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
Si le 10 est couvert du Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Attaquer du 9.
Si le 9 est couvert du Roi (3) Attaquer vers le 7. Si (1) le 10 est couvert du Roi mettre l'As et (2) Attaquer vers le 9 **ou** attaquer du 9 et si le 9 perd au Valet (3) Tirer la Dame.
3 levées = 52,58% - 2 levées = 47,42% R = 2,53

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 181 **N°39** **(a)** (N) xxx **(b)** (N) xxx

(S) AD109 (S) AD108

(a) MAX - N4 - N3 : Faire des impasses successives contre le Valet et le Roi en attaquant (1) vers le 9, (2) vers le 10 et (3) vers la Dame.
4 levées = 24,00% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 24,00% R = 3,00

VAR : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10 diminuerait le rendement sans augmenter les chances de faire au moins 3 levées.

(b) MAX - N4 (Noter que ce maniement n'est pas MTPP) :
(1) Attaquer vers le 8. S'il tient ou s'il perd au Valet attaquer (2) vers le 10 et (3) vers la Dame. S'il perd au Roi (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10.
Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame et si la Dame perd (3) Tirer l'As.
4 levées = 11,00% - 3 levées = 39,89% - 2 levées = 38,27%
1 levée = 10,84% R = 2,51

Ajouter le maniement suivant qui est **VAR 1 - N4** et surtout **MTPP** :
(1) Attaquer vers le 8. S'il tient ou s'il perd au Valet attaquer (2) vers le 10 et (3) vers la Dame. S'il perd au Roi (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10.
Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd au Valet (3) Tirer l'As.
4 levées = 11,00% - 3 levées = 39,00% - 2 levées = 39,16%
1 levée = 10,84% R = 2,50

SO3 (+ 2,10) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9, mettre le 10 et (2) Attaquer vers la Dame. Sinon, mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 10. (3) Renouveler si nécessaire.
Modifier les pourcentages du dictionnaire, car avec R9xxx Est devrait fournir le 9 au premier tour, flanc difficile…
4 levées = 1,78% - 3 levées = 51,21% - 2 levées = 36,17%
1 levée = 10,84% R = 2,44

SO2 (+ 1,62) : Modifier le maniement et les pourcentages :
(1) Attaquer vers le 8. S'il tient, attaquer (2) vers le 10 et (3) vers la Dame.
Si le 8 perd au 9 (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
Si le 8 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame et si elle perd (3) Tirer l'As.
Si le 8 perd au Roi (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10.
4 levées = 11,00% - 3 levées = 32,94% - 2 levées = 46,83%
1 levée = 9,22% R = 2,46

Le maniement donné par le dictionnaire est aussi SO2 (il y en a d'autres !), mais avec un rendement inférieur et une erreur pour 3 levées car lorsqu'il possède 9xxx Est doit fournir le 9 au deuxième tour, flanc difficile…
(1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit le 9, mettre la Dame. Sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
Les "vrais" pourcentages de ce maniement SO2 du dictionnaire sont donc :
4 levées = 8,32% - 3 levées = 36,52% - 2 levées = 45,94%
1 levée = 9,22% R = 2,44
Mais, si on pense que Est ne founit pas le 9 au deuxième tour avec 9xxx :
4 levées = 8,32% - 3 levées = 38,13% - 2 levées = 44,33%
1 levée = 9,22% R = 2,46

VAR 2 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame. (3) Tirer l'As.
4 levées = 8,32% - 3 levées = 43,46% - 2 levées = 37,38%
1 levée = 10,84% R = 2,49

Page 181

N.B. Pour (b/c/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle (sauf 3C et 3P) = MAX - N4

Non Vulnérable **3C et 3P = VAR 2**

Manche ou chelem = SO3

S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 1P = MAX - N4

Vulnérable **1SA à 3K (sauf 2SA) = VAR 2**

2SA, 3C et + = SO3

S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N4

Non Vulnérable **1C à 2K = PAS DE MIMP**

MAX < VAR 1 (MTPP) < SO2 < MAX

2C, 2P, 3T, 3K = MAX - N4

2SA, 3C et + = SO2

S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2

Vulnérable

S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX

Tout contrat en Mineure = VAR 1

N°39 Ajouter :

(c) (N) 8xx	**(d)** (N) 87x	**(e)** (N) 876
(S) AD107	(S) AD106	(S) AD105

Cf.39(b) avec maniements analogues (Laisser courir le 8 au lieu de Attaquer vers le 8) et mêmes pourcentages.

MAX - N4 :

4 levées = 11,00% - 3 levées = 39,89% - 2 levées = 38,27%
1 levée = 10,84% R = 2,51

MTPP - VAR N4 :

4 levées = 11,00% - 3 levées = 39,00% - 2 levées = 39,16%
1 levée = 10,84% R = 2,50

SO3 : 4 levées = 1,78% - 3 levées = 51,21% - 2 levées = 36,17%
1 levée = 10,84% R = 2,44

SO2 : 4 levées = 11,00% - 3 levées = 32,94% - 2 levées = 46,84%
1 levée = 9,22% R = 2,46

N°39 Ajouter :

(f) (N) 87x	**(g)** (N) 875	**(h)** (N) 876
(S) AD105	(S) AD104	(S) AD104

(f/g) MAX : Attaquer (1) vers le 10. Si le 10 tient (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit le 9 ou le Valet mettre la Dame, sinon mettre l'As. Si (1) le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.

4 levées = 7,11% - 3 levées = 41,44% - 2 levées = 40,61%
1 levée = 10,84% R = 2,45

SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9, mettre le 10 et (2) Attaquer vers la Dame. Sinon, mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 10. (3) Renouveler si nécessaire

4 levées = 1,78% - 3 levées = 49,59% - 2 levées = 37,79%
1 levée = 10,84% R = 2,42

SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit le 9 mettre la Dame. Sinon mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.

4 levées = 7,11% - 3 levées = 36,11% - 2 levées = 47,56%
1 levée = 9,22% R = 2,41

Page 181

N4 : (1) Attaquer du 8. Si Est fournit petit, laisser courir le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 8 tient (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As (le 10 si Est fournit le 9). Si (1) Est fournit le 6 ou le 9, mettre le 10, puis (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 7,99% - 3 levées = 32,32% - 2 levées = 48,85%
1 levée = 10,84% R = 2,37

N.B. Pour (f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX (jamais N4 !!)
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(h) MAX - N4 : (1) Attaquer du 8. Si Est fournit le 2 ou le 3, laisser courir le 8 et si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd au Valet (3) Tirer l'As. Si (1) le 8 perd au Valet (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 8 perd au Roi (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10. Si (1) Est fournit le 5 ou le 9, mettre le 10 et si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 7 et si le 7 perd au 9 (3) Tirer l'As.
4 levées = 7,99% - 3 levées = 42,01% - 2 levées = 39,16%
1 levée = 10,84% R = 2,47

SO3 et SO2 : Cf. (f/g) mêmes maniements et mêmes pourcentages.

VAR : (1) Attaquer du 8. Si Est fournit le 2 ou le 3, laisser courir le 8 et si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (3) Tirer l'As. Si (1) le 8 perd au Valet (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 8 perd au Roi (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10. Si (1) Est fournit le 5, mettre la Dame et (2) Laisser courir le 7 et s'il perd au 9 (3) Tirer l'As. Si (1) Est fournit le 9 mettre le 10 et s'il perd au Valet (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 6,22% - 3 levées = 44,67% - 2 levées = 38,27%
1 levée = 10,84% R = 2,46

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Manche ou Chelem = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Ajouter N°39 BIS :

(a) (N) 9xx
(S) AD10x

(b) (N) 9xx
(S) AD107

(c) (N) 97x
(S) AD106

(d) (N) 976
(S) AD105

(e) (N) 98x
(S) AD10x

(f) (N) 9xx
(S) AD108

(g) (N) 98x
(S) AD107

(h) (N) 987
(S) AD10x

(a) MAX - N4 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers la Dame.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 51,94% - 2 levées = 39,34% R = 2,69

SO3 (+ 1,21) : Attaquer (1) Vers la Dame et (2) Vers le 10.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 60,26% - 2 levées = 38,13% R = 2,63

Page 181 **N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche ou Chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

(b/c/d) MAX - N4 : Attaquer (1) Vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
Si (1) le 10 tient (2) Laisser courir le 9 et s'il est couvert (3) Tirer l'As.
4 levées = 14,78% - 3 levées = 45,47% - 2 levées = 39,75% R = 2,75

SO3 (+ 4,85) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) **Soit** attaquer vers le 10, **soit** attaquer vers le 7 (b) ou Laisser courir le 7 (c/d).
4 levées = 3,39% - 3 levées = 61,71% - 2 levées = 34,90% R = 2,68

VAR : Attaquer (1) Vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
Si (1) le 10 tient (2) Attaquer du petit vers Sud et si Est fournit le 8 ou le Valet, mettre la Dame, mais si Est fournit petit mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 9,93% - 3 levées = 53,96% - 2 levées = 36,11% R = 2,74

N.B. Pour (b/c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Non Vulnérable Manche ou Chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 67,28% - 2 levées = 24,00% R = 2,85

N.B. La présence du 4 en Sud (98x / AD104) augmente le rendement :
4 levées = 10,17% et R = 2,86

La présence du 5 en Sud (98x / AD105) augmente le rendement :
4 levées = 14,05% et R = 2,90

La présence du 6 en Sud (98x / AD106) augmente le rendement :
4 levées = 17,54% et R = 2,94

La présence du 6 en Nord (986 / AD10x) augmente le rendement :
4 levées = 13,16% et R = 2,89

(f/g/h) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers le 10. **Cf.N°39(a)**
4 levées = 24,00% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 24,00% R = 3,00

Page 182 **N°40** **(a)** (N) xxx / (S) AD10x **(b)** (N) 10xx / (S) ADxx

(a) MAX - N4 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers la Dame.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 38,21% - 2 levées = 37,79%
1 levée = 16,89% R = 2,355

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame. Qu'elle tienne ou qu'elle perde (2) Attaquer vers le 10. (3) Renouveler si nécessaire.
3 levées = 46,53% - 2 levées = 36,58% - 1 levée = 16,89% R = 2,30

SO2 (+ 1,61) : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 27,55% - 2 levées = 50,06%
1 levée = 15,28% R = 2,265

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement sans modifier les maniements :
Avec le 7 : MAX R = 2,37

Page 182

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche ou Chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

N°40 Ajouter :

(a bis) (N) xxx

(S) AD107

Les 3 maniements sont les mêmes que pour (a), mais les pourcentages sont modifiés ainsi que le maniement en tournoi par quatre…

MAX - N4 : 4 levées = 7,11% - 3 levées = 38,21% - 2 levées = 39,40%
1 levée = 15,28% R = 2,37

SO3 : 3 levées = 48,14% - 2 levées = 36,58% - 1 levée = 15,28% R = 2,33

SO2 : 4 levées = 7,11% - 3 levées = 29,32% - 2 levées = 49,91%
1 levée = 13,66% R = 2,30

N.B. Pour (a bis) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(b) Les maniements indiqués supposent qu' Est ne fournit pas le Roi lorsqu'il détient RV secs. Or en théorie Est doit alors mettre le Roi et les "vrais" maniements sont :

MAX : Le **"vrai" maniement MAX** est :
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd au Roi (2) Attaquer vers le 10. S (1) Est fournit le Roi (2) Tirer la Dame. Sinon (2) Tirer l'As
3 levées = 19,38% - 2 levées = 66,49% - 1 levée = 14,13% R = 2,052

VAR 1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le Roi ou si la Dame perd (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
3 levées = 19,08% - 2 levées = 66,89% - 1 levée = 14,13% R = 2,051
Mais si on pense que Est ne fournit pas le Roi lorsqu'il détient Roi-Valet secs :
3 levées = 20,59% - 2 levées = 65,28% - 1 levée = 14,13% R = 2,06

N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Donner un coup à blanc. Si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 20,99% - 2 levées = 58,02% - 1 levée = 20,99% R = 2,000

VAR 2 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi ou si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 20,59% - 2 levées = 58,42% - 1 levée = 20,99% R = 1,996
Mais si on pense que Est ne fournit pas le Roi lorsqu'il détient Roi-Valet secs :
3 levées = 22,21% - 2 levées = 56,80% - 1 levée = 20,99% R = 2,01

SO2 (+ 7,67) : (1) Tirer l'As. Si le Roi ou le Valet apparaît (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10, puis (3) vers la Dame.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 90,31% - 1 levée = 6,46% R = 1,97

Page 182

VAR 3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet, mettre la Dame. Sinon, mettre l'As et attaquer (2) vers le 10, puis (3) vers la Dame.
3 levées = 2,83% - 2 levées = 90,71% - 1 levée = 6,46% R = 1,96
Mais si on pense que Est ne fournit pas le Roi lorsqu'il détient Roi-Valet secs :
3 levées = 4,44% - 2 levées = 89,10% - 1 levée = 6,46% R = 1,98

VAR 4 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest intercale le Valet (2) Attaquer du petit vers la Dame.
3 levées = 10,66% - 2 levées = 81,67% - 1 levée = 7,67% R = 2,03

VAR 5 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 68,11% - 1 levée = 14,13% R = 2,04
Si Nord est la main cachée, As et Dame étant visibles au mort, Ouest peut être tenté de mettre le Roi avec Rx, et dans ce cas : 2 levées = 74,57% - R = 2,10

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX
Vulnérable 5C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR 4
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

N°40 Ajouter :

(c) (N) 108x (S) ADxx	**(d)** (N) 1087 (S) ADxx	**(e)** (N) 108x (S) AD6x
(f) (N) 108x (S) AD7x	**(g)** (N) 1087 (S) AD6x	**(h)** (N) 10xx (S) AD87

(c) MAX : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer **soit** vers le 10, **soit** vers le 8. Si elle tient (2) Tirer l'As.
3 levées = 21,80% - 2 levées = 67,30% - 1 levée = 10,90% R = 2,11

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(c) N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8. Sinon mettre l'As. Si (1) Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 23,42% - 2 levées = 56,80% - 1 levée = 19,78% R = 2,04

(c) SO2 (+ 6,06) : (1) Attaquer vers Sud.Si Est fournit le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8. Sinon mettre l'As. Si (1) Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8.
3 levées = 6,22% - 2 levées = 88,94% - 1 levée = 4,84% R = 2,01

(c) VAR 1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As si Est fournit petit, mais mettre la Dame si Est fournit le 9. Si (1) Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 15,66% - 2 levées = 78,28% - 1 levée = 6,06% R = 2,10

(c) VAR 2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As si Est fournit petit, mais mettre la Dame si Est fournit le Valet. Si (1) le 8 perd au Valet (2) Attaquer du petit vers la Dame. Si (1) Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10
3 levées = 15,66% - 2 levées = 78,28% - 1 levée = 6,06% R = 2,10

Page 182

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Jusqu'à 5K = MAX
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = MAX ou N3
Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 6K = MAX
Vulnérable 6C, 6P, 6SA = N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR 1 ou VAR 2
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(d) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 10. S'il perd au Roi (2) Tirer l'As.
Si (1) Est couvre du 9 mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 10, si elle tient (2) Tirer l'As. Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 10, si elle tient (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est couvre du Roi prendre et (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 25,92% - 2 levées = 63,99% - 1 levée = 10,09% R = 2,16

(d) SO2 : Cf.(c) avec les mêmes pourcentages.

(d) VAR 1 ou 2 : Cf.(c) avec les mêmes pourcentages.

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR 1 ou VAR 2
Manche = SO2

(e) MAX : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10 et (3) Tirer l'As. Si elle tient (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8. S (1) Est fournit le Valet, mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 23,42% - 2 levées = 65,68% - 1 levée = 10,90% R = 2,13

(e) N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il tient (2) Tirer l'As. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame puis (3) Laisser courir le 8. Si (1) Est couvre du Roi mettre l'As et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 26,48% - 2 levées = 51,78% - 1 levée = 21,74% R = 2,05

(e) SO2 (+ 6,06) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10. Si le 10 tient (3) Attaquer vers la Dame. Si (2) Ouest intercale le Valet ou le Roi ou si le 10 perd (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 7,43% - 2 levées = 87,73% - 1 levée = 4,84% R = 2,03

(e) VAR : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As puis (3) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Roi (2/3) Tirer l'As et la Dame. Si (1) Ouest intercale le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10
3 levées = 15,66% - 2 levées = 78,28% - 1 levée = 6,06% R = 2,10

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou Manche = MAX
Non Vulnérable Chelem = N3
Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame et si elle perd (3) Tirer l'As. Si le 8 perd au Valet (2) Laisser courir le 10 et si Est couvre du Roi prendre et (3) Tirer la Dame, mais si le 10 perd au Roi (3) Tirer l'As. Si le 8 perd au Roi (2) Attaquer vers le 7 et si le 7 perd (3) Tirer l'As.
Si (1) Est couvre du 9 mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le 10 et (3) Attaquer vers le 7, mais si la Dame tient (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est couvre du Roi prendre et (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 39,99% - 2 levées = 49,92% - 1 levée = 10,09% R = 2,30

Page 182

(f) SO2 (+ 6.25) : (1) Tirer l'As.
Si (1) Ouest fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Si (1) Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est fournit le Valet (2) Laisser courir le 8. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8.
Sinon :
- soit (2) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd au Valet (3) Attaquer vers la Dame.
- soit (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le Valet (3) Laisser courir le 10. Si le 8 perd au 9 (3) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 13,08% - 2 levées = 82,08% - 1 levée = 4,84% R = 2,08

(f) MTPP : **Le maniement MAX n'est pas MTPP**
(1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Laisser courir le 10 et si le 10 perd au Valet (3) Tirer l'As; si Est couvre le 10 du Valet, mettre la Dame et si elle tient (3) Attaquer vers le 7. Si le 8 perd au Valet (2) Attaquer du 10 et si Est couvre du Roi (3) Attaquer vers le 7, mais si le 10 perd au Roi (3) Tirer l'As. Si le 8 perd au Roi (2) Attaquer vers le 7 et si le 7 perd (3) Tirer l'As.
Si (1) Est couvre du 9 mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 7, mais si elle tient (2) Attaquer du 10 et si le 10 perd au Valet (3) Attaquer vers le 7.
Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le 10 et si Ouest fournit (3) Tirer l'As. Si la Dame tient (2) Laisser courir le 10 et s'il perd (3) Tirer l'As. Si (1) Est couvre du Roi prendre et (2) Laisser courir le 10 et si le 10 perd ou s'il est couvert (3) Attaquer vers le 7.

3 levées = 39,10 - 2 levées = 50,81% - 1 levée = 10,09% R = 2,29

(f) VAR 1 - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame et (3) Tirer l'As. Si le 10 perd au Roi (2/3) Tirer l'As et la Dame.
Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est couvre du Roi prendre et (2) Attaquer vers le 7. Si le 10 tient (2) Attaquer vers la Dame et si elle perd (3) Tirer l'As.

3 levées = 39,99% - 2 levées = 49,17% - 1 levée = 10,84% R = 2,29

(f) VAR 2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers Sud; si Est fournit le Valet mettre la Dame; sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame. Si le 8 perd au Valet (2) Attaquer du 10 et si Est couvre du Roi prendre et (3) Attaquer vers le 7, mais si le 10 perd au Roi (3) Tirer l'As. Si (1) le 8 perd au Roi (2) Attaquer vers le 7 et si le 7 perd (3) Tirer l'As.
Si (1) Est couvre du 9 mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 7, mais si la Dame tient (2) Attaquer du 10 et s'il perd au Valet (3) Attaquer vers le 7. Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le 10 et (3) Attaquer vers le 7, mais si la Dame tient (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est couvre du Roi, prendre et (2) Attaquer vers le 7.

3 levées = 34,66% - 2 levées = 56,86% - 1 levée = 8,48% R = 2,26

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **Autres partielles = VAR 2**
Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR 2
Vulnérable **Manche = SO2**

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10. (2) Laisser courir le 8 et si le 8 perd (3) Tirer l'As.
4 levées = 1,21% - 3 levées = 48,79% - 2 levées = 39,16%
1 levée = 10,84% R = **2,404**

(g) VAR 1 - N3 : (1) Laisser courir le 8.
3 levées = 50,00% - 2 levées = 39,91% - 1 levée = 10,09% R = **2,399**

(g) SO2 : Cf.(f) avec les mêmes pourcentages.

Page 182

(g) VAR 2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers Sud; si Est fournit le Valet mettre la Dame; sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame. Si le 8 perd au Valet (2) Attaquer du 10 et si Est couvre du Roi prendre et (3) Laisser courir le 7, mais si le 10 perd au Roi (3) Tirer l'As. Si (1) le 8 perd au Roi (2) Laisser courir le 7 et si le 7 perd (3) Tirer l'As.
Si (1) Est couvre du 9 mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 10, mais si la Dame tient (2) Laisser courir le 10 et s'il perd au Valet (3) Laisser courir le 7.
Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le 10 et (3) Laisser courir le 7, mais si la Dame tient (2) Laisser courir le 10 et s'il perd (3) Laisser courir le 7. Si (1) Est couvre du Roi prendre et (2) Laisser courir le 10 et s'il perd (3) Laisser courir le 7.
3 levées = 43,94% - 2 levées = 47,58% - 1 levée = 8,48% R = 2,35

(h) Cf.(g) en remplaçant "Laisser courir le 8" par "Attaquer vers le 8" et "Attaquer vers le 8" par "Laisser courir le 8".

N.B. Pour (g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 3 levées : VAR 1 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = VAR 1
Non Vulnérable **Autres partielles = VAR 2**
Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR 2
Vulnérable **Manche = SO2**
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4 - N3

N°40 Ajouter :

(i) (N) 10xx
(S) AD8x

(j) (N) 10xx
(S) AD7x

(k) (N) 10xx
(S) AD76

(l) (N) 106x
(S) AD7x

(i) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est fournit le 9 mettre la Dame et si elle tient ou si elle perd (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 37,16% - 2 levées = 52,75% - 1 levée = 10,09% R = 2,27

SO2 (+ 6.25) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 ou le Valet mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Sinon (1) mettre l'As et :
- soit attaquer (2) vers le 10 et (3) vers la Dame.
- soit attaquer (2) vers le 10 et (3) vers la Dame sauf si Ouest fournit le 9 au premier tour. Dans ce cas (2) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 11,06% - 2 levées = 84,10% - 1 levée = 4,84% R = 2,06
Noter une défense difficile pour Est avec V9xxx (Roi sec en Ouest) :
Est doit fournir le 9 au premier tour (!) sinon le déclarant fait 3 levées.

VAR : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Roi (2/3) Tirer l'As et la Dame. S'il tient (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10 et s'il est couvert (3) Jouer la Dame. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Laisser courir le 10 et s'il est couvert (3) Attaquer vers le 8.
3 levées = 21,90% - 2 levées = 72,04% - 1 levée = 6,06% R = 2,16

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **Autres partielles = VAR**
Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR
Vulnérable **Manche = SO2**

Page 182

(j) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Laisser courir le 10. Si elle tient, Ouest fournissant petit, (2) Tirer l'As. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd, Ouest fournissant petit, (3) Tirer l'As, mais si (2) Ouest fournit le 8 ou le 9 (3) Attaquer vers le 7.

3 levées = 20,99% - 2 levées = 66,33% - 1 levée = 12,68% **R = 2,083**

VAR 1 - N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est met le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Donner un coup à blanc (ou Tirer l'As). Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 20,99% - 2 levées = 59,63% - 1 levée = 19,38% R = 2,02

SO2 (+ 6.22) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est met le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Donner un coup à blanc (ou Tirer l'As). Sinon mettre l'As et attaquer (2) vers le 10 et (3) vers la Dame.

3 levées = 3,23% - 2 levées = 90,31% - 1 levée = 6,46% R = 1,97

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Roi (2/3) Tirer l'As et la Dame. S'il tient, Ouest fournissant un petit (2) Attaquer vers la Dame et (3) Tirer l'As. S'il tient, Ouest fournissant le 8 ou le 9 (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10 et s'il est couvert, Ouest fournissant le 8 ou le 9 (3) Attaquer vers le 7, mais si Ouest fournit un petit (3) Jouer la Dame. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Laisser courir le 10 et s'il est couvert, Ouest fournissant le 8 ou le 9 (3) Attaquer vers le 7, mais si Ouest fournit un petit (3) Jouer la Dame.

3 levées = 15,34% - 2 levées = 76,99% - 1 levée = 7,67% **R = 2,077**

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR 2

Non Vulnérable 3SA, 4C, 4P, 4SA = VAR 2 ou SO2

5C, 5P, 5SA = SO2

S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR 2

Vulnérable Manche = SO2

(k/l) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Laisser courir le 10. Si elle tient, Ouest fournissant petit, (2) Tirer l'As. Si elle perd, Est ayant fourni un petit (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd, Ouest fournissant un petit (3) Tirer l'As, mais si (2) Ouest fournit le 8 ou le 9 (3) Attaquer vers le 7. Si (1) la Dame perd, Est ayant fourni le 8 ou le 9 (2) Laisser courir le 7 (k) ou Attaquer vers le 6 (l).

3 levées = 20,99% - 2 levées = 67,95% - 1 levée = 11,06% R = 2,10

VAR 1 - N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est met le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Donner un coup à blanc (ou Tirer l'As). Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 20,99% - 2 levées = 59,63% - 1 levée = 19,38% R = 2,02

SO2 (+ 6.22) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 8, le 9 ou le Valet (2) Laisser courir le 7 (k) ou Attaquer vers le 6 (l). Sinon attaquer (2) vers le 10 et (3) vers la Dame.

3 levées = 3,23% - 2 levées = 91,93% - 1 levée = 4,84% R = 1,98

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Roi (2/3) Tirer l'As et la Dame. S'il tient, Ouest fournissant un petit (2) Attaquer vers la Dame et (3) Tirer l'As. S'il tient, Ouest fournissant le 8 ou le 9 (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10 et s'il est couvert, Ouest fournissant le 8 ou le 9 (3) Attaquer vers le 7, mais si Ouest fournit un petit (3) Jouer la Dame. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Laisser courir le 10 et s'il est couvert, Ouest fournissant le 8 ou le 9 (3) Attaquer vers le 7, mais si Ouest fournit un petit (3) Jouer la Dame.

3 levées = 15,34% - 2 levées = 76,99% - 1 levée = 7,67% R = 2,08

N.B. Pour (k/l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR 2

Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2

S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2

Vulnérable

Page 183 **N°41** **(a)** (N) Dxx **(b)** (N) Dxxx

(S) A10xx (S) A10x

(a) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon, attaquer (2) vers la Dame et, si nécessaire (3) vers le 10.
3 levées = 22,20% - 2 levées = 71,34% - 1 levée = 6,46% R = 2,16

(a) N3 - (b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi, tirer (2) la Dame et (3) l'As (a), ou (2) l'As et (3) la Dame (b). Si la Dame perd (2) Attaquer vers le 10. Si la Dame tient (2) Tirer l'As (a) ou Attaquer vers le 10 (b).
(a) 3 levées = 27,70% - 2 levées = 58,17% - 1 levée = 14,13% R = 2,14
(b) 3 levées = 26,48% - 2 levées = 59,39% - 1 levée = 14,13% **R = 2,123**

(b) SO2 (+ 7,67) : Cf. N°40(b). Les pourcentages donnés dans le dictionnaire supposent que Ouest ne fournit pas le Roi lorsqu'il détient RV secs.
Le "vrai" maniement SO2 est le suivant : (1) Tirer l'As.
Si Ouest fournit le Valet **ou le Roi** (2) Attaquer du petit vers la Dame. Sinon, attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers la Dame.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 90,31% - 1 levée = 6,46% R = 1,97

VAR 1 - SO2 (-) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer du petit vers la Dame. Sinon, attaquer (2) vers le 10 …
3 levées = 2,22% - 2 levées = 91,32% - 1 levée = 6,46% R = 1,96
Mais, si on estime que Ouest fournit le Valet losqu'il détient RV secs, lorsque le Roi apparaît au premier tour (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 89,10% - 1 levée = 6,46% R = 1,98

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 19,98% - 2 levées = 72,95% - 1 levée = 7,67% **R = 2,117**
(alors que pour **MAX : R = 2,123**)

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : VAR 2

N°41 (c) (N) A9x

(S) D10xx

Modifier le maniement MAX - N3, au lieu de (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10 écrire :
(1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 51,05% - 2 levées = 48,95% R = 2,51 (au lieu de R = 2,48)

VAR 1 (Est = CPL) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 47,57% - 2 levées = 52,43% R = 2,48

VAR 2 (Ouest = CPF) : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Attaquer d'un petit vers le 9. Si elle est couverte (2) Attaquer du petit vers le 10. Si elle tient (2) Tirer l'As.
3 levées = 43,76% - 2 levées = 56,24% R = 2,44

Page 183 **N°41** **Ajouter :**

(d)	(N) Dxx	**(e)**	(N) Dxx	**(f)**	(N) D6x
	(S) A108x		(S) A1086		(S) A1085
(g)	(N) D65	**(h)**	(N) Dxx	**(i)**	(N) Dxx
	(S) A1084		(S) A1087		(S) A107x
(j)	(N) D7x	**(k)**	(N) D76	**(l)**	(N) D8x
	(S) A106x		(S) A105x		(S) A107x
(m)	(N) D87	**(n)**	(N) D8x		
	(S) A106x		(S) A10xx		

(d) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon attaquer (2) vers la Dame et si nécessaire (3) vers le 10.
3 levées = 31,49% - 2 levées = 63,67% - 1 levée = 4,84% R = 2,27

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi tirer (2) la Dame et (3) l'As. Si la Dame tient ou perd (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 37,32% - 2 levées = 51,78% - 1 levée = 10,90% R = 2,26

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi tirer (2) la Dame et (3) l'As. Si la Dame tient (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd (3) Tirer l'As. Si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 36,03% - 2 levées = 53,07% - 1 levée = 10,90% R = 2,25

Il n'y a pas de MTPP (aucun maniement n'est meilleur que tous les autres) :
En TPP, si on pense que le champ **utilisera le maniement MAX, le maniement le meilleur est N3, mais si on pense que le champ utilisera le maniement N3, le maniement le meilleur est VAR !**
(MAX < N3 < VAR < MAX)

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = PAS DE MIMP
MAX < N3

(e/f/g) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon attaquer (2) vers la Dame et si nécessaire (3) vers le 10.
3 levées = 31,49% - 2 levées = 63,67% - 1 levée = 4,84% R = 2,27

N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd (3) Tirer l'As. Si (1) la Dame est couverte ou si elle tient (2) Attaquer vers le 8 et s'il perd au 9 (3) Attaquer vers le 10.
4 levées = 1,21% - 3 levées = 34,66% - 2 levées = 48,85%
1 levée = 15,28% R = 2,22

SO3 (+ 5.83) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi tirer (2) la Dame et (3) l'As. Si la Dame tient ou perd (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 37,32% - 2 levées = 51,78% - 1 levée = 10,90% R = 2,26

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi tirer (2) la Dame et (3) l'As. Si la Dame tient (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd (3) Tirer l'As. Si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 36,03% - 2 levées = 53,07% - 1 levée = 10,90% R = 2,25

Il n'y a pas de MTPP (aucun maniement n'est meilleur que tous les autres) :
En TPP, si on pense que le champ **utilisera le maniement MAX, le maniement le meilleur est SO3, mais si on pense que le champ utilisera le maniement SO3, le maniement le meilleur est VAR !**

Page 183

N.B. Pour (e/f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = PAS DE MIMP (MAX et N4 < SO3)
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = PAS DE MIMP
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = PAS DE MIMP (MAX < SO3)

(h) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd (3) Tirer l'As. Si (1) la Dame est couverte ou si elle tient (2) Attaquer vers le 8 et s'il perd au 9 (3) Attaquer vers le 10.
4 levées = 1,21% - 3 levées = 39,50% - 2 levées = 48,45%
1 levée = 10,84% R = 2,31

SO2 (+ 6.00) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon attaquer (2) vers la Dame et si nécessaire (3) vers le 10.
3 levées = 32,70% - 2 levées = 62,46% - 1 levée = 4,84% R = 2,28

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Laisser courir le 7 et, s'il perd au Valet (3) Laisser courir la Dame. Si le 8 perd au Valet (2) Laisser courir la Dame et si elle est couverte (3) Attaquer vers le 7. Si le 8 perd au Roi (2) jouer la Dame et (3) Attaquer vers le 10.
3 levées = 38,61% - 2 levées = 51,22% - 1 levée = 10,17% R = 2,28

Il n'y a pas de MTPP (aucun maniement n'est meilleur que tous les autres) :
En TPP, si on veut faire mieux que le champ **qui utilisera sans doute le maniement MAX, le maniement le meilleur est VAR 1.**

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au Valet (2) Laisser courir la Dame et si elle perd (3) Tirer l'As. Si le 8 perd au Roi (2) Jouer la Dame et (3) Attaquer vers le 10.
3 levées = 40,23% - 2 levées = 49,68% - 1 levée = 10,09% **R = 2,301**

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR 2
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = PAS DE MIMP (MAX < VAR 1)

(i/j/k) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon attaquer (2) vers la Dame et si nécessaire (3) vers le 10.
3 levées = 25,43% - 2 levées = 68,11% - 1 levée = 6,46% R = 2,19

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi tirer (2) la Dame et (3) l'As. Si (1) Ouest fournit petit et si la Dame tient (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest fournit le 8 ou le 9 et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 10. Si la Dame perd (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd (3) Attaquer vers le 7 (i) Ou Laisser courir le 7 (j/k) si (1) Ouest a fourni le 8 ou le 9. Sinon (3) Tirer l'As.
3 levées = 30,52% - 2 levées = 56,80% - 1 levée = 12,68% R = 2,18
ou
VAR - N3 : même maniement que ci-dessus sauf si (1) la Dame perd :
Si (1) la Dame perd (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 30,52% - 2 levées = 55,35% - 1 levée = 14,13% R = 2,16

N.B. Il n'y a pas de MTPP : MAX < VAR N3 (MAX < VAR N3 < N3 < MAX)

N.B. Pour (i/j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = PAS DE MIMP
MAX < VAR N3

Page 183

(l) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon attaquer (2) Vers la Dame et si nécessaire (3) vers le 10.

3 levées = 32,70% - 2 levées = 62,46% - 1 levée = 4,84% R = 2,28

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi jouer (2) la Dame et (3) l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 10.

3 levées = 37,32% - 2 levées = 51,78% - 1 levée = 10,90% R = 2,26

VAR 1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi (2) Jouer la Dame et si Ouest fournit le 9 (3) Attaquer vers le 10. sinon (2) Attaquer vers le 10.

3 levées = 37,16% - 2 levées = 51,94% - 1 levée = 10,90% R = 2,26

VAR 2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame et (3) Tirer l'As S'il perd au Valet (2) Attaquer de la Dame et (3) Attaquer vers le 7. Si (1) Est couvre le 8 du 9 mettre le 10 et si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers le 7.

3 levées = 32,56% - 2 levées = 57,75% - 1 levée = 9,69% R = 2,23

N.B. Il y a 7 autres variantes intéressantes : (1) Attaquer vers la Dame, (1) Laisser courir le 8, (1) Attaquer de la Dame, mais **il n'y a aucun MTPP : MAX < VAR 1**

(MAX < VAR 1 < N3 < VAR 2 < MAX)

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : N3

S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2

S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX

Tout contrat en Mineure = PAS DE MIMP

MAX < VAR 1

(m) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd (3) Tirer l'As. Si (1) la Dame est couverte ou si elle tient (2) Laisser courir le 8 et s'il perd au 9 (3) Attaquer vers le 10.

4 levées = 1,21% - 3 levées = 39,50% - 2 levées = 48,45%

1 levée = 10,84% R = 2,31

SO2 (+ 6,00) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon attaquer (2) vers la Dame et si nécessaire (3) vers le 10.

3 levées = 32,70% - 2 levées = 62,46% - 1 levée = 4,84% R = 2,28

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8 et si le 8 perd au 9 (3) Tirer l'As. Si (1) la Dame est couverte (2) Attaquer vers le 8 et s'il perd au 9 (3) Attaquer vers le 10.

4 levées = 1,21% - 3 levées = 38,61% - 2 levées = 49,34%

1 levée = 10,84% **R = 2,302**

VAR 2 - N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8 et si le 8 perd au 9 (3) Attaquer vers le 10. Si (1) la Dame est couverte (2) Attaquer vers le 8 et s'il perd au 9 (3) Attaquer vers le 10.

4 levées = 1,21% - 3 levées = 38,61% - 2 levées = 49,18%

1 levée = 11,00% **R = 2,300**

VAR 3 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 10.

3 levées = 37,32% - 2 levées = 51,78% - 1 levée = 10,90% R = 2,26

VAR 4 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le 7 et si le 7 perd au Valet (3) Laisser courir la Dame. Si (1) le 8 perd au Valet (2) Laisser courir la Dame. Si (1) le 8 perd au Roi (2) Jouer la Dame et (3) Attaquer vers le 10.

3 levées = 38,61% - 2 levées = 51,22% - 1 levée = 10,17% **R = 2,284**

N.B. Il n'y a pas de MTPP : MAX < VAR 4 Cf.(h)

Page 183

N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR 4
Vulnérable 2SA, 3C et + = MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = PAS DE MIMP
MAX < VAR 4

(n) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon attaquer (2) vers la Dame et si nécessaire (3) vers le 10.

ou

(1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame et si nécessaire (3) vers le 10.
(Avec V9 secs Est "doit" (1) fournir le Valet)
3 levées = 25,03% - 2 levées = 70,13% - 1 levée = 4,84% **R = 2,202**

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi tirer (2) la Dame et (3) l'As. Si (1) la Dame tient (2) Tirer l'As. Si (1) la Dame perd (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 29,31% - 2 levées = 59,79% - 1 levée = 10,90% R = 2,18

VAR - MTPP : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi jouer (2) la Dame et (3) l'As (sauf si Ouest ne fournit plus au second tour). Si la Dame perd (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit le 9 mettre le 10, si Est fournit petit mettre l'As. Si la Dame tient (2) Tirer l'As.
3 levées = 25,60% - 2 levées = 68,34% - 1 levée = 6,06% **R = 2,195**

N.B. Pour (n) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = VAR (MTPP)

Ajouter N°41 BIS :

(a)	(N) Dxxx	**(b)**	(N) D8xx	**(c)**	(N) D87x
	(S) A108		(S) A10x		(S) A10x
(d)	(N) D7xx	**(e)**	(N) D76x	**(f)**	(N) A9x
	(S) A10x		(S) A10x		(S) D107x

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame. Si le 8 perd au Valet ou au Roi (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 32,56% - 2 levées = 61,38% - 1 levée = 6,06% R = 2,27

N.B. La présence du 7 en Nord augmente le rendement :
3 levées = 39,83% et R = 2,34

SO2 (+ 1,22) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le 10 et (2) Tirer l'As. Sinon (1) Mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8, puis (3) si nécessaire vers la Dame.
3 levées = 10,01% - 2 levées = 85,15% - 1 levée = 4,84% R = 2,05

N.B. Pour (a/b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2 !)

Page 183

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As et si Est fournit le Roi (3) Attaquer vers le 8. Sinon (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 29,88% - 2 levées = 64,06% - 1 levée = 6,06% R = 2,24

SO2 (+ 1,22) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le 10 et (2) Tirer l'As. Sinon (1) Mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10 puis (3) si nécessaire vers la Dame.
3 levées = 14,05% - 2 levées = 81,11% - 1 levée = 4,84% R = 2,09

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As et si Est fournit le Roi (3) Attaquer vers le 8. Sinon (3) Attaquer vers la Dame.
Si le 10 tient (2) Tirer l'As **ou** (2) Attaquer de la Dame. (Noter qu'avec V9xx Ouest ne devrait pas prendre le 10, flanc difficile…).
3 levées = 31,09% - 2 levées = 62,85% - 1 levée = 6,06% R = 2,25

SO2 (+ 1,22) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le 10 et (2) Tirer l'As. Sinon (1) Mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10 **ou** Laisser courir le 8, puis (3) si nécessaire attaquer vers la Dame.
3 levées = 14,05% - 2 levées = 81,11% - 1 levée = 4,84% R = 2,09

(d) MAX : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As. Si Est fournit (1) le 8 ou le 9 et (2) le Roi (3) Attaquer vers le 7. Sinon (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 24,06% - 2 levées = 68,27% - 1 levée = 7,67% R = 2,16

N3 : Cf.N°41(b) (1) Attaquer vers la Dame
3 levées = 26,48% - 2 levées = 59,39% - 1 levée = 14,13% R = 2,12

SO2 : Cf.N°41(b) (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Attaquer du petit vers la Dame.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 90,31% - 1 levée = 6,46% R = 1,97

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX (jamais SO2 !)
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(e) MAX : (1) Attaquer vers le 10. Si Est fournit (1) le 8 ou le 9 et si le 10 perd au Valet (2) Tirer l'As et si Est fournit le Roi (3) Attaquer vers le 7. Sinon, si le 10 perd au Valet (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame. Si le 10 tient et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Attaquer de la Dame.
3 levées = 25,68% - 2 levées = 66,65% - 1 levée = 7,67% R = 2,18

N3 : Cf.(d) Mêmes maniement et pourcentages
3 levées = 26,48% - 2 levées = 59,39% - 1 levée = 14,13% R = 2,12

SO2 (+ 2.83) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Attaquer du petit vers la Dame. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Laisser courir le 7. Sinon attaquer (2) vers le 10 et si nécessaire (3) vers la Dame.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 91,93% - 1 levée = 4,84% R = 1,98

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX
5C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

Page 183 **(f) MAX - N3 :** (1) Laisser courir le 10. S'il perd ou s'il tient (2) Attaquer vers le 9. Si le 10 est couvert du Valet (2) Attaquer vers la Dame, s'il est couvert du Roi (2) Laisser courir le 9.

3 levées = 51,43% - 2 levées = 48,57% **R = 2,514**

VAR : Cf.N°41(c) (1) Attaquer vers le 10

3 levées = 51,05% - 2 levées = 48,95% **R = 2,510**

N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10.

4 levées = 1,21% - 3 levées = 47,98% - 2 levées = 50,89% **R = 2,504**

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3

Non Vulnérable **1C à 3K (sauf 2SA) = PAS DE MIMP**

MAX < N4 < VAR < MAX

2SA, 3C et + = N4

S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3

Vulnérable **2SA, 3C et + = N4**

S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : Tout contrat = MAX - N3

N°42 **(a)** (N) Dxx / (S) A1098 **(b)** (N) D10x / (S) A98x

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd ou si elle tient (2) Attaquer d'un petit vers le 10 (a) ou attaquer du 10 (b).

4 levées = 1,21% - 3 levées = 74,79% - 2 levées = 24,00% R = 2,77

Page 184 **N°43** **(a)** (N) Dxx / (S) A109x **(b)** (N) Dxxx / (S) A109

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient ou s'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 10. Si le 9 perd au Roi (2) Tirer la Dame et (3) Attaquer vers le 10.

3 levées = 68,33% - 2 levées = 31,67% R = 2,68

(b) MAX - N3 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le 10.

3 levées = 68,33% - 2 levées = 31,67% R = 2,68

N°43 Ajouter :

(c) (N) Dxx / (S) A1097 **(d)** (N) Dxx / (S) A1096

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient ou s'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 10. Si le 9 perd au Roi (2) Tirer la Dame et (3) Attaquer vers le 10.

(c) 3 levées = 69,94% - 2 levées = 30,06% R = 2,70

(d) 3 levées = 68,33% - 2 levées = 31,67% R = 2,68

(c) N4 : (1) Attaquer de la Dame (2/3) Attaquer vers le 9 et le 10.

4 levées = 1,21% - 3 levées = 63,89% - 2 levées = 34,90% R = 2,66

(d) N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte et si Ouest fournit le 7 ou le 8 (2) Attaquer vers le 9 et s'il perd (3) Attaquer vers le 6. Sinon (2/3) Cf.(a)

4 levées = 1,21% - 3 levées = 62,11% - 2 levées = 36,68% R = 2,65

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3

Non Vulnérable **Manche ou Chelem = N4**

S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX - N3

Vulnérable **Chelem = N4**

S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Page 184 **N°44** **(a)** (N) D109 / (S) Axxx **(b)** (N) D9x / (S) A10xx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient, s'il perd au Roi ou si Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si le 9 perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50
La meilleure défense consiste pour Est à prendre du Roi losqu'il détient RVx.
S'il "oublie" de le faire : 3 levées = 57,11%.

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Roi (2) Tirer la Dame. S'il perd au Valet (2) Attaquer du petit vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 52,26% - 2 levées = 47,74% R = 2,52

(c) (N) D9x / (S) A107x

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Roi (2) Tirer la Dame. S'il perd au Valet (2) (2) Attaquer de la Dame et si elle est couverte (3) Tirer le 10. Si (1) le Valet tient (2) (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 56,24% - 2 levées = 43,76% R = 2,56

N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9. S'il perd (3) Jouer le 10. Si la Dame perd (2) Laisser courir le 9. Si le 9 est couvert (3) jouer le 10.
4 levées = 1,21% - 3 levées = 52,58% - 2 levées = 46,21% R = 2,55

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3
Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°45 **(a)** (N) D10x / (S) Axxx

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet ou s'il tient (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 34,66% - 2 levées = 48,45% - 1 levée = 16,89% R = 2,18

N°45 **Ajouter** **(b)**

7	(N) D10x
RV9	
x	(S) A8xx

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet ou s'il tient (2) Attaquer vers la Dame et si la Dame perd (3) Tirer l'As. Si Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 37,48% - 2 levées = 56,06% - 1 levée = 6,46% R = 2,31
Au 3ème tour faire l'impasse au 9 ne se justifierait que si Est est présumé long (+2)

N°45 **Ajouter :**

(c) (N) D10x / (S) A87x **(d)** (N) D108 / (S) A7xx **(e)** (N) D10x / (S) A7xx

(f) (N) D10x / (S) A76x **(g)** (N) D107 / (S) A6xx **(h)** (N) D108 / (S) Axxx

Page 184 **(c/d) MAX - N2 :** (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 9 et si le 10 perd au Valet (2) Attaquer de la Dame. Sinon, si le 10 perd au Valet ou si le 10 tient (2) Attaquer vers la Dame. Si la Dame perd (3) Tirer l'As. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10.

ou

… Si (1) Ouest fournit petit et si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 8 **(c)** ou Attaquer vers le 8 **(d)**.

3 levées = 38,70% - 2 levées = 54,84% - 1 levée = 6,46% **R = 2,3224**

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer de la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 43,06% - 2 levées = 46,04% - 1 levée = 10,90% **R = 2,3216**

VAR - N2 : (1) Laisser courir le 8 **(c)** ou Attaquer vers le 8 **(d)**. Si le 8 perd au Valet (2) Laisser courir la Dame; Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 26,10% - 2 levées = 67,44% - 1 levée = 6,46% R = 2,20

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si la Dame perd, Ouest ayant fourni le 8 ou le 9, (3) Attaquer vers le 7.

3 levées = 36,11% - 2 levées = 53,94% - 1 levée = 9,95% R = 2,26

(f/g) MAX - N2 : Cf.(e)

3 levées = 36,11% - 2 levées = 53,94% - 1 levée = 9,95% R = 2,26

N3 : (1) Attaquer vers le 10. SI Ouest fournit le 8 ou le 9 et si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir la Dame. Si elle perd (3) Attaquer vers le 7 **(f)** ou Laisser courir le 7 **(g)**. Sinon Cf. maniement MAX.

3 levées = 37,73% - 2 levées = 46,10% - 1 levée = 16,17% R = 2,22

N.B. Pour (f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(h) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 9 et si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir la Dame. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10. Sinon, si (1) le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame ou vers le 8. Si (1) le 10 tient (2) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 36,27% - 2 levées = 52,89% - 1 levée = 10,84% R = 2,25

VAR - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.

3 levées = 25,61% - 2 levées = 63,55% - 1 levée = 10,84% R = 2,15

Page 185 **N°46** **(a)** (N) Axx / (S) D1098 **(b)** (N) Axx / (S) D109x

(a) MAX - N4 - N3 : Faire des impasses successives contre le Valet et le Roi en attaquant (1) du 10 et (2) du 9.

4 levées = 1,21% - 3 levées = 67,86% - 2 levées = 30,93% R = 2,70

(a) VAR (Est = CPL) - (b) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9 (3) Renouveler si nécessaire,

4 levées = 1,21% - 3 levées = 52,83% - 2 levées = 45,96% R = 2,55

(b) VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer de la Dame. Si elle tient (2) Tirer l'As. Si elle est couverte, attaquer (2) vers le 9 et, si nécessaire (3) vers le 10. Si elle perd (2) Laisser courir lle 10.

3 levées = 44,98% - 2 levées = 55,02% R = 2,45

Page 185 **N°46** **Ajouter :**

(c) (N) A9x
(S) D108x

(d) (N) A98
(S) D10xx

(c/d) Cf.(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Laisser courir le 8 (c) ou Attaquer vers le 8 (d).
4 levées = 1,21% - 3 levées = 67,86% - 2 levées = 30,93% R = 2,70

N°47 **(a)** (N) Axx
(S) D108x

(b) (N) Axx
(S) D10xx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou le Valet, attaquer (2) vers le 8 et, si nécessaire (3) vers le 10. Sinon, attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers la Dame.
4 levées = 1,21% - 3 levées = 40,72% - 2 levées = 48,85%
1 levée = 9,22% R = 2,34

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi (2) Tirer la Dame et (3) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le Valet (2) Donner un coup à blanc. Sinon, attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers la Dame.
3 levées = 37,48% - 2 levées = 47,24% - 1 levée = 15,28% R = 2,22

VAR (Est = CPF et CPC) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou le Valet (2) Attaquer (a) vers le 8 ou (b) vers le 10. Sinon, attaquer (2) vers la Dame et, si nécessaire (3) vers le 10.
(a) 4 levées = 1,21% - 3 levées = 31,03% - 2 levées = 58,54%
1 levée = 9,22% R = 2,24
(b) 3 levées = 29,41% - 2 levées = 55,31% - 1 levée = 15,28% R = 2,14

Ajouter :

(c) (N) Axx
(S) D107x

On fait 3 levées avec Valet sec en Ouest
et 2 levées avec 98 secs en Est

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi (2) Tirer la Dame et (3) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 7. Sinon, attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers la Dame.
3 levées = 38,69% - 2 levées = 47,64% - 1 levée = 13,67% R = 2,25

N°47 **Ajouter :**

(d) (N) Axx
(S) D1087

(e) (N) A7x
(S) D108x

(d/e) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. **Cf.(a)**
4 levées = 1,21% - 3 levées = 40,72% - 2 levées = 48,85%
1 levée = 9,22% R = 2,34

(d) SO2 (+ 3,16) : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10. Si la Dame est couverte (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd au Valet (3) Attaquer vers le 7. Si la Dame tient et si Est fournit un petit (2) Laisser courir le 8, mais si Est fournit le 9 (2) Tirer l'As.
3 levées = 28,83% - 2 levées = 65,11% - 1 levée = 6,06% R = 2,23

VAR 1 - SO2 (-) : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10. Si la Dame est couverte (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd au Valet (3) Attaquer vers le 7. Si la Dame tient (2) Laisser courir le 8, même si Est a fourni le 9.
3 levées = 28,42% - 2 levées = 65,52% - 1 levée = 6,06% R = 2,224

Page 185

VAR 2 - SO2 (-) : (1) Attaquer du 10. Si le 10 perd (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest fournit le 9 mettre l'As et (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Ouest couvre du Valet (ou du Roi) (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd au Roi (ou au Valet) (3) Attaquer vers le 7.
3 levées = 28,42% - 2 levées = 65,52% - 1 levée = 6,06% R = 2,224

VAR 3 : (1) Attaquer du 10. Si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 8. Si le 10 perd au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest fournit le 9 mettre l'As et (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Ouest couvre du Valet (ou du Roi) (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd au Roi (ou au Valet) (3) Attaquer vers le 7.
3 levées = 28,42% - 2 levées = 65,12% - 1 levée = 6,46% R = 2,220

VAR 4 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 39,50% - 2 levées = 52,02% - 1 levée = 8,48% R = 2,31

VAR 5 - N4 - SO2 (-) : (1) Attaquer du 8. Si Ouest fournit le Roi ou défausse, mettre l'As et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le 8 perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest couvre le 8 du 9 ou du Valet mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 1,21% - 3 levées = 16,98% - 2 levées = 75,75%
1 levée = 6,06% R = 2,13

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T, 1K, 1SA, 2C, 2P = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable 1C, 1P, 2T, 2K = PAS DE MIMP
MAX < VAR 3 < VAR 1 < VAR 2 < MAX
3T, 3K = VAR 4
3C, 3P, 4C, 4P, 4SA = SO2
2SA, 3SA, 4T, 4K, 5T à 5SA = VAR 2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 1P, 2T, 2K, 2SA, 3SA, 4T, 4K = VAR 2
Vulnérable 1SA, 2C, 2P, 3T à 3P, 4C, 4P, 4SA = SO2
5T à 5SA = VAR 2

(e) SO2 (+ 3,16) : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10. Si la Dame est couverte (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd au Valet (3) Tirer le 10. Si la Dame tient et si Est fournit un petit (2) Laisser courir le 8, mais si Est fournit le 9 (2) Tirer l'As.
3 levées = 27,21% - 2 levées = 66,73% - 1 levée = 6,06% R = 2,21
N.B. On ne peut faire que 2 levées avec RV secs en Ouest.

VAR 1 - SO2 : (1) Attaquer du 10. Si le 10 perd (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest couvre du Valet (ou du Roi) mettre l'As et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 25,60% - 2 levées = 68,34% - 1 levée = 6,06% R = 2,20

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 39,50% - 2 levées = 52,02% - 1 levée = 8,48% R = 2,31

VAR 3 - N4 - SO2 : (1) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit le Roi ou défausse, mettre l'As et (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 7 perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest intercale le 9 ou le Valet mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 1,21% - 3 levées = 16,98% - 2 levées = 75,75%
1 levée = 6,06% R = 2,13

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 2P = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable 2SA = PAS DE MIMP
3T à 3P = VAR 2
4T, 4K = PAS DE MIMP
Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 1P, 2T, 2K = PAS DE MIMP
Vulnérable 1SA, 2C à 3K = VAR 2
3C et + = SO2

Page 185 **N°47** **Ajouter :**

(f)	(N) Axx	**(g)**	(N) A6x	**(h)**	(N) A8x
	(S) D1076		(S) D107x		(S) D10xx

(f/g) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. **Cf.(c) avec le 7** (voir ci-dessus)
3 levées = 38,69% - 2 levées = 47,64% - 1 levée = 13,67% R = 2,25

SO2 (+ 1,22) : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10. Si la Dame est couverte (2) Attaquer vers le 7 et (3) Attaquer vers le 10.
3 levées = 13,73% - 2 levées = 73,82% - 1 levée = 12,45% R = 2,01

VAR1 - SO2 : (1) Attaquer du 10. Si le 10 perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest couvre du Valet (ou du Roi), attaquer (2) vers le 7 et (3) vers la Dame.
3 levées = 10,50% - 2 levées = 77,05% - 1 levée = 12,45% R = 1,98

N.B. Pour (f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2 !)

(h) MAX - N3 : (1) Tirer l'As.
3 levées = 39,10% - 2 levées = 51,68% - 1 levée = 9,22% R = 2,30

SO2 (+ 3,16) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 9 mettrer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 16,57% - 2 levées = 77,37% - 1 levée = 6,06% R = 2,11

VAR : (1) Attaquer vers le 10 (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 36,27% - 2 levées = 55,25% - 1 levée = 8,48% R = 2,28

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable **Autres partielles = VAR**
Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR
Vulnérable **Manche = SO2**

Page 186 **N°48**

(a)	(N) ADx	**(b)**	(N) ADx
	(S) 10xxx		(S) 109xx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10.
3 levées = 27,05% - 2 levées = 65,28% - 1 levée = 7,67% R = 2,19

SO2 (+ 1,21) : (1) Tirer l'As. Si le Valet apparaît en Est (2) Attaquer vers le 10. Sinon, attaquer (2) vers la Dame et (3) vers le 10.
3 levées = 22,20% - 2 levées = 71,34% - 1 levée = 6,46% R = 2,16

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable **1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou SO2**
2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 10. Si elle tient (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Tirer la Dame.
4 levées = 1,62% - 3 levées = 44,97% - 2 levées = 53,41% R = 2,48

N.B. (b) La présence du 7 en Sud ou en Nord augmente le rendement sans modifier le maniement (pas d'impasse contre le 8 au troisième tour) :
4 levées = 1,62% - 3 levées = 46,59% - 2 levées = 51,79% R = 2,50

Page 186 **N°48** **Ajouter :**

(c)	(N) AD8	**(d)**	(N) ADx
	(S) 10xxx		(S) 108xx
(e)	(N) ADx	**(f)**	(N) AD8
	(S) 1087x		(S) 107xx

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest intercale le 9 mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Ouest intercale le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Attaquer vers le 8, si elle perd (2) Tirer l'As.
3 levées = 38,37% - 2 levées = 51,54% - 1 levée = 10,09% R = 2,28

SO2 (+ 5,25) : (1) Attaquer vers Nord. Si (1) Ouest intercale le 9 mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest intercale le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Tirer l'As, si elle perd (2) Attaquer vers le 8. Sinon (1) Mettre l'As et attaquer (2) vers la Dame et (3) vers le 10.
(On fait 2 levées avec RV secs, mais 3 levées avec V9 secs en Est qui, sur l'As, doit fournir le Valet)

ou

.... Sinon (1) Mettre l'As et si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon attaquer (2) vers la Dame et (3) vers le 10.
(On fait 3 levées avec RV secs, mais seulement 2 levées avec V9 secs en Est)
3 levées = 25,43% - 2 levées = 69,73% - 1 levée = 4,84% R = 2,21

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10. Si elle tient et si Est fournit un petit (2) Tirer l'As, mais si Est fournit le 9 (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 31,09% - 2 levées = 62,85% - 1 levée = 6,06% R = 2,25

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 2SA, 3C et = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10 (ou le 8 si Ouest ne fournit pas au second tour).
4 levées = 1,62% - 3 levées = 34,72% - 2 levées = 57,60%
1 levée = 6,06% R = 2,32

SO2 (+ 1,21) - N4 : (1) Attaquer vers Nord. Si (1) Ouest intercale le 9 ou le Valet mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Sinon (1) Mettre l'As et si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est ne fournit pas le Valet, attaquer (2) vers la Dame et (3) vers le 10.
4 levées = 1,62% - 3 levées = 31,49% - 2 levées = 62,05%
1 levée = 4,84% R = 2,30

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4 - N3

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Est fournissant le Valet ou défaussant (2) Attaquer du 10. Sinon (2) tirer l'As.
4 levées = 1,62% - 3 levées = 35,93% - 2 levées = 56,39%
1 levée = 6,06% R = 2,33

SO2 (+ 1,21) - N4 : (1) Attaquer vers Nord... **Cf.N°48(d)**
4 levées = 1,62% - 3 levées = 31,49% - 2 levées = 62,05%
1 levée = 4,84% R = 2,30

Page 186

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4 - N3

(f) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame… **Cf. N°48(e)**
4 levées = 1,62% - 3 levées = 35,93% - 2 levées = 56,39%
1 levée = 6,06% R = 2,33

SO3 (+ 2,03) - N4 : (1) Attaquer vers le 8... **Cf.N°48(c)**
4 levées = 1,62% - 3 levées = 37,96% - 2 levées = 50,33%
1 levée = 10,09% R = 2,31

SO2 (+ 1,21) - N4 : (1) Attaquer vers Nord... **Cf.N°48(d)**
4 levées = 1,62% - 3 levées = 31,49% - 2 levées = 62,05%
1 levée = 4,84% R = 2,30

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4 - N3

N°49 **(a)** (N) ADx
(S) 1098x

(b) (N) ADx
(S) 10987

MAX - N4 : Faire des impasses successives contre le Valet et le Roi en attaquant (1) du 10 et (2) du 9 (si le 10 a été couvert) ou (2) vers la Dame (sinon).
(a) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 53,55% - 2 levées = 39,34% R = 2,678
(b) 4 levées = 8,72% - 3 levées = 51,94% - 2 levées = 39,34% R = 2,694

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame. Qu'elle perde ou qu'elle tienne (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 1,62% - 3 levées = 60,25% - 2 levées = 38,13% R = 2,63

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

N°50 **(a)** (N) AD10
(S) xxxx

(b) (N) AD10
(S) 9xxx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N4 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame.
(a) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 38,21% - 2 levées = 37,78%
1 levée = 16,90% R = 2,36
(b) 4 levées = 8,72% - 3 levées = 51,94% - 2 levées = 39,34% R = 2,69

Page 186 **N.B. (a) La présence du 8 en Sud** augmente le rendement sans modifier le maniement.

(b) SO3 (+1,21) : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10
4 levées = 1,62% - 3 levées = 60,26% - 2 levées = 38,13% R = 2,63

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

Page 187 **N°51(a)** (N) 10xxx

(S) ADxx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi mettre l'As et (2) Tirer la Dame. Sinon (1) Mettre l'As et (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit une deuxième petite carte mettre **soit** la Dame (Est = CPF), **soit** un petit (Ouest = CPF).
4 levées = 3,39% - 3 levées = 46,91% - 2 levées = 49,70% R = 2,54

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 8 en Nord (sans le 7) augmente le rendement sans modifier le maniement :
4 levées = 3,39% - 3 levées = 49,74% - 2 levées = 46,87% R = 2,57

N°51(b) (N) 10xx

(S) ADxxx

MAX - N5 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi mettre l'As et (2) Tirer la Dame. Sinon (1) Mettre l'As et (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit une deuxième petite carte mettre **soit** la Dame (Est = CPF), **soit** un petit (Ouest = CPF).
5 levées = 3,39% - 4 levées = 44,09% - 3 levées = 40,13%
2 levées = 12,39% **R = 3,385**
Le maniement et les pourcentages tiennent compte de la meilleure défense qui consiste pour Est à fournir le Roi quand il détient Roi-Valet secs. S'il omet de le faire, il faut (2) Attaquer vers le 10 quand le Roi apparaît au premier tour (+ 2,83% pour 4 levées, mais - 3,39% pour 5 levées si l'on s'est trompé).

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

SO4 (+ 2,82) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi ou le Valet (2) Attaquer vers le 10. Sinon, (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit une deuxième petite carte, mettre **soit** la Dame (Est = CPF), **soit** un petit (Ouest = CPF)
4 levées = 50,30% - 3 levées = 37,31% - 2 levées = 12,39% **R = 3,379**

VAR - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le Valet (2) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi mettre l'As et (2) Tirer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 30,52% - 3 levées = 59,35%
2 levées = 6,74% R = 3,31

SO3 (+ 8,48) : Modifier maniements et pourcentages :
SO3 - N5 : (1) Attaquer vers Sud; Si Est fournit le Valet mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi mettre l'As et (2) Tirer la Dame. Sinon (1) Mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 23,74% - 3 levées = 68,96%
2 levées = 3,91% R = 3,27

SO3 - VAR : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10
4 levées = 29,96% - 3 levées = 66,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,26

Page 187

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3 - N5
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5

N°51 Ajouter :

(c)	(N) 108x	**(d)**	(N) 10xxx	**(e)**	(N) 10xx
	(S) ADxxx		(S) AD8x		(S) AD8xx
(f)	(N) 10xxx	**(g)**	(N) 10xx	**(h)**	(N) 1087x
	(S) AD87		(S) AD87x		(S) ADxx
(i)	(N) 107xx	**(j)**	(N) 107x		
	(S) AD8x		(S) AD8xx		

La présence du **8 en Nord (sans le 7** ni en Nord ni en Sud**)** augmente les rendements de la combinaison (b) sans modifier les maniements MAX et SO4 :

(c) MAX - N5 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi mettre l'As et (2) Tirer la Dame. Sinon (1) Mettre l'As et (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit une deuxième petite carte mettre **soit** la Dame (Est = CPF), **soit** un petit (Ouest = CPF).
5 levées = 3,39% - 4 levées = 44,09% - 3 levées = 42,95%
2 levées = 9,57% **R = 3,413**

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

SO4 (+ 2,82) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit une deuxième petite carte, mettre **soit** la Dame (Est = CPF), **soit** un petit (Ouest = CPF)
4 levées = 50,30% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 9,57% **R = 3,407**

VAR - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le Valet (2) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi mettre l'As et (2) Tirer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 33,91% - 3 levées = 55,96%
2 levées = 6,74% R = 3,34

SO3 (+ 5,66) - N5 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi mettre l'As et (2) Tirer la Dame. Si Est fournit le 9 mettre l'As et (2) Laisser courir le 10. Sinon (1) mettre l'As et, si Ouest fournit le 9 (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit une deuxième petite carte mettre **soit** la Dame, **soit** un petit. Mais si (1) Est et Ouest fournissent des petites cartes (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 30,52% - 3 levées = 62,18%
2 levées = 3,91% **R = 3,334**

SO3 - VAR : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Si Ouest fournit le 9 (2) Laisser courir le 10 ou Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 36,74% - 3 levées = 59,35% - 2 levées = 3,91% **R = 3,328**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3 - N5
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5

Page 187

(d) MAX - N4 - N3 - (e) MAX - N5 : (1) Attaquer vers Sud.
Si Est fournit le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le 10, mais si elle tient (2) Attaquer vers le 8.
Noter pour (d) que, **avec V9xx, Est peut mettre le Valet au premier tour,** d'où la nécessité de jouer le 10 au deuxième tour.
Si (1) Est fournit le Roi mettre l'As et (2) Tirer la Dame. Sinon (1) Mettre l'As et si Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 9 apparaît en Est ou Ouest (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est et Ouest fournissent chacun un petit (2) Attaquer vers Sud et lorsque la dernière petite carte apparaît, mettre **soit** la Dame, **soit** un petit.
(d) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 55,39% - 2 levées = 41,22% R = 2,62
(e) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 52,57% - 3 levées = 34,47%
2 levées = 9,57% R = 3,50

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(e) SO4 (+ 2,82) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 9 apparaît (2) Attaquer du 10. Sinon (2) Attaquer vers Sud et mettre **soit** la Dame, **soit** un petit.
4 levées = 58,78% - 3 levées = 31,65% - 2 levées = 9,57% R = 3,49

(e) SO3 (+ 5,66) - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le Roi (2) Jouer la Dame. Si Est intercale le Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 8, mais si la Dame perd (2) Jouer le 10. Si Est intercale le 9 et si la Dame perd (2) Jouer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 39,57% - 3 levées = 53,13%
2 levées = 3,91% R = 3,424

(e) VAR 1 - SO3 (-) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10. Sinon Cf. maniement précédent.
4 levées = 45,78% - 3 levées = 50,31% - 2 levées = 3,91% R = 3,419

(e) VAR 2 - N5 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 8. Si Est fournit le 9 mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer du 10. Sinon (1) mettre le 8 et s'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame, si le 8 perd au Valet (2) Attaquer du 10 et si le 8 perd au Roi (2) Tirer l'As.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 42,65%
2 levées = 7,61% R = 3,46

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3 - N5
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5

(f) MAX - N4 - N2 : Cf.(d) avec un maniement MAX supplémentaire :
Si (1) Est fournit le Valet et si la Dame perd (2) **Soit jouer l'As, soit jouer le 10.**
Noter que, **avec V9xx, Est doit mettre le Valet au premier tour,** mais si on pense que cette défense est trop difficile, si (1) Est fournit le Valet et si la Dame perd, il est préférable ici de (2) Jouer l'As.
Les pourcentages sont les mêmes.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 55,39% - 2 levées = 41,22% **R = 2,622**

N.B. Tous (quatre) les maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 4,22) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le Valet et (2) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le Roi mettre l'As et (2) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 9 mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer du 10, si elle tient (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame et s'il perd au Valet ou au Roi (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 31,35%
1 levée = 5,65% R = 2,61

Page 187

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le Roi (2) Jouer la Dame. Si Est intercale le Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 8, mais si la Dame perd (2) Jouer l'As. Si Est intercale le 9 et si la Dame perd (2) Jouer l'As, si elle tient (2) Laisser courir le 8. Sinon, si la Dame perd (2) Tirer l'As, et si elle tient (2) Attaquer vers le 10.

4 levées = 3,39% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 31,35%
1 levée = 5,65% R = 2,61

VAR 2 - N2 (-) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet ou le Roi (2) Jouer la Dame. Si (1) le 9 apparaît (2) Attaquer du 10. Sinon (2) Attaquer vers Sud et mettre **soit** la Dame, **soit** un petit.

3 levées = 61,61% - 2 levées = 38,39% **R = 2,616**

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR 2
Manche ou Chelem = SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX

(g) Cf.(e) La présence du 7 en Sud ne modifie pas la plupart des maniements, mais augmente les rendements (on fait 3 levées avec chicane en Ouest).

MAX - N5 : (1) Attaquer vers Sud et …
5 levées = 3,39% - 4 levées = 52,57% - 3 levées = 36,43%
2 levées = 7,61% R = 3,52

SO4 (+ 2,82) : (1) Tirer l'As …
4 levées = 58,78% - 3 levées = 33,61% - 2 levées = 7,61% R = 3,51

SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers la Dame …
5 levées = 3,39% - 4 levées = 39,57% - 3 levées = 55,08%
2 levées = 1,96% R = 3,444
ou
4 levées = 45,78% - 3 levées = 52,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,438

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3 - N5
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5

(h/i) MAX - N4 : Cf.(f) (1) Attaquer vers Sud …
Cf.(d), avec, comme pour (f), un maniement MAX supplémentaire :
Si (1) Est fournit le Valet et si la Dame perd (2) **Soit jouer l'As, soit jouer le 10.**
Noter que, **avec V9xx, Est doit mettre le Valet au premier tour,** mais si on pense que cette défense est trop difficile, si (1) Est fournit le Valet et si la Dame perd, il est préférable ici de (2) Jouer l'As.
Les pourcentages sont les mêmes.

4 levées = 3,39% - 3 levées = 55,39% - 2 levées = 41,22% **R = 2,622**

N.B. Les quatre maniements MAX sont MTPP.

N.B. (h) Si on possède le 5 en Nord ou Sud Il est recommandé d'attaquer vers Sud en partant du 8 pour inciter Est à couvrir du 9 avec RV9x (6 sec en Ouest) …

SO3 (+ 2,82) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10. Si Est fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Si Est fournit le Valet ou le Roi (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers Sud et mettre **soit** la Dame, **soit** un petit.

3 levées = 61,61% - 2 levées = 38,39% **R = 2,616**

N.B. Si on possède le 6 en Nord ou Sud voir N°51 BIS (a/b) pour un maniement SO3 différent.

N.B. Pour (h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 187

(j) MAX - N5 et SO4 : Cf.(e)

MAX : 5 levées = 3,39% - 4 levées = 52,56% - 3 levées = 34,48%
2 levées = 9,57% R = 3,50
SO4 : 4 levées = 58,78% - 3 levées = 31,65% - 2 levées = 9,57% R = 3,49

SO3 (+ 6,74) : (1) Attaquer vers le 7.
4 levées = 42,39% - 3 levées = 54,78% - 2 levées = 2,83% R = 3,40

VAR 1 - SO3 (-) (+ 5,66) - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le Roi (2) Jouer la Dame. Si Est intercale le Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 8, mais si la Dame perd (2) Jouer le 10. Si Est intercale le 9 et si la Dame perd (2) Jouer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 39,57% - 3 levées = 53,13%
2 levées = 3,91% R = 3,424

VAR 2 - N5 : (1) Laisser courir le 7. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet ou au Roi (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est intercale le Roi prendre et (2) Attaquer vers le 8; Si (1) Est intercale le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Attaquer vers le 8, si elle perd (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est intercale le 9 mettre la Dame et si elle tient (2) Attaquer vers le 10, si elle perd (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 49,18% - 3 levées = 39,82%
2 levées = 7,61% R = 3,48

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = VAR 1
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5

Ajouter N°51 BIS :

(a)	(N) 1076x	**(b)**	(N) 10876	**(c)**	(N) 107x
	(S) AD8x		(S) ADxx		(S) AD86x
(d)	(N) 1076	**(e)**	(N) 1076	**(f)**	(N) 107x
	(S) AD8xx		(S) AD85x		(S) AD865
(g)	(N) 10xx				
	(S) AD876				

(a/b) MAX - N4 - N2 : Cf.51(d/h) (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) **Soit** jouer l'As, **soit** jouer le 10, si elle tient (2) Laisser courir le 7. Si (1) Est fournit le Roi mettre l'As et (2) Tirer la Dame. Sinon (1) Mettre l'As et si Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 9 apparaît en Est ou Ouest (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est et Ouest fournissent chacun un petit (2) Attaquer vers Sud et lorsque la dernière petite carte apparaît, mettre **soit** la Dame, **soit** un petit.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 55,39% - 2 levées = 41,22% **R = 2,622**

N.B. Les quatre maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 4,22) - N4 : (1) Laisser courir le 7. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet ou au Roi (2) Laisser courir le 10;
4 levées = 3,39% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 31,35%
1 levée = 5,65% R = 2,61

VAR : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10. Si Est fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Si Est fournit le Valet ou le Roi (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers Sud et mettre **soit** la Dame, **soit** un petit.
3 levées = 61,61% - 2 levées = 38,39% **R = 2,616**

Page 187

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Manche ou Chelem = SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX

(c) MAX - N5 : Cf.52(e/g) (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le 10, si elle tient (2) Laisser courir le 7.
Si (1) Est fournit le Roi mettre l'As et (2) Tirer la Dame. Sinon (1) Mettre l'As et si Ouest fournit le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 9 apparaît en Est ou Ouest (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est et Ouest fournissent chacun un petit (2) Attaquer vers Sud et lorsque la dernière petite carte apparaît, mettre **soit** la Dame, **soit** un petit.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 52,57% - 3 levées = 36,43%
2 levées = 7,61% R = 3,52

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

SO4 (+ 2,82) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 9 apparaît (2) Attaquer du 10. Sinon (2) Attaquer vers Sud et mettre **soit** la Dame, **soit** un petit.
4 levées = 58,78% - 3 levées = 33,61% - 2 levées = 7,61% R = 3,51

SO3 (+ 5,65) - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le Roi (2) Jouer la Dame. Si Est intercale le Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 8, mais si la Dame perd (2) Jouer le 10. Si Est intercale le 9 et si la Dame perd (2) Jouer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 39,57% - 3 levées = 55,08%
2 levées = 1,96% R = 3,444

SO3 - VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10. Sinon Cf. maniement précédent.
4 levées = 45,78% - 3 levées = 52,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,438

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5

(d) MAX - N5 : (1) Laisser courir le 7. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet ou au Roi (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le 10, si elle tient (2) Laisser courir le 6. Si (1) Est couvre du Roi (2) Laisser courir le 6.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 37,00%
2 levées = 7,61% **R = 3,512**

SO4 (+ 5,39) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 9 apparaît (2) Attaquer du 10. Sinon (2) Attaquer vers Sud et mettre **soit** la Dame, **soit** un petit.
4 levées = 58,78% - 3 levées = 31,65% - 2 levées = 9,57% R = 3,49

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le Valet (2) Laisser courir le 10. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. Si le 8 perd au Valet (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 42,39% - 3 levées = 54,78% - 2 levées = 2,83% R = 3,40

VAR 1 : (1) Laisser courir le 7. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet ou au Roi (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le 10, si elle tient (2) Laisser courir le 6. Si (1) Est couvre du Roi (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 58,22% - 3 levées = 34,17% - 2 levées = 7,61% **R = 3,506**

VAR 2 - N5 : Cf.MAX (c) (1) Attaquer vers Sud...
5 levées = 3,39% - 4 levées = 52,57% - 3 levées = 34,47%
2 levées = 9,57% R = 3,50

Page 187

VAR 3 - N5 : Cf.MAX (c) (1) Attaquer vers la Dame...
5 levées = 3,39% - 4 levées = 39,57% - 3 levées = 53,13%
2 levées = 3,91% R = 3,42

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = VAR 1
Manche ou Chelem = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5

(e/f/g) MAX - N5 : (1) Laisser courir le 7 (e/f) ou Attaquer vers le 7 (g). S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet ou au Roi (2) Laisser courir le 10. Si Est intercale le 9 mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 10, mais si elle tient (2) Donner un coup à blanc. Si Est intercale le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 10, mais si elle tient (2) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le Roi (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 53,96% - 3 levées = 35,04%
2 levées = 7,61% **R = 3,531**

SO4 (+ 2,82) : (1) Laisser courir le 7. Si Est intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10. Sinon Cf. maniement précédent.
4 levées = 60,17% - 3 levées = 32,22% - 2 levées = 7,61% **R = 3,526**

SO3 (+ 5,65) - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le Roi (2) Jouer la Dame…
Cf.(c) SO3 - N5
5 levées = 3,39% - 4 levées = 39,57% - 3 levées = 55,08%
2 levées = 1,96% R = 3,444

SO3 - VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10. Sinon Cf. maniement précédent.
4 levées = 45,78% - 3 levées = 52,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,438

N.B. Pour (e/f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5

N°52 Corriger et compléter le Dictionnaire :

(a)	8	(N) 10xxx	**(b)**	8	(N) 10xx
	RV	▬▬▬▬		RV	▬▬▬▬
	8 76	(S) AD9x		876	(S) AD9xx

MAX - (a) N4 - (b) N5 - N3 : Faire des impasses successives contre le Valet et le Roi en attaquant (1) vers le 9.
(a) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 56,78% - 2 levées = 29,65% R = 2,84
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 54,82% - 3 levées = 29,65%
2 levées = 1,96% R = 3,80

(a) SO3 et (b) SO4 (+2,83) : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 9.
(a) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 69,79% - 2 levées = 26,82% R = 2,77
(b) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 67,83% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 1,96% R = 3,73

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N4

Page 187

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N5 - N3

N°52 Ajouter :

(c)	8	(N) 10xxx	**(d)**	8	(N) 10xx
	RV			RV	
	8 7	(S) AD96		87	(S) AD96x

(c/d) MAX - (d) N3 : cf. (a/b)

(c) SO3 et (d) SO4 : cf. (a/b)

(c) N4 - (d) N5 ou Est = CPL : Faire des impasses successives en attaquant (1) du 10. Si Est couvre et si Ouest fournit le 7 ou le 8 (2) Attaquer vers le 6.
(c) 4 levées = 15,83% - 3 levées = 51,69% - 2 levées = 32,48% R = 2,83
(d) 5 levées = 15,83% - 4 levées = 49,73% - 3 levées = 32,48%
2 levées = 1,96% R = 3,79

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(e)	8	(N) 10xxx	**(f)**	8	(N) 10xx
	RV			RV	
	8	(S) AD97		8	(S) AD97x

MAX - (e) N3 - (f) N5 - N4 - N3 : Faire des impasses successives contre le Valet et le Roi en attaquant (1) vers le 9.
(e) 4 levées = 16,39% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 24,00% R = 2,92
(f) 5 levées = 16,39% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 24,00%
2 levées = 1,96% R = 3,88

(e) N4 ou Est = CPL : Faire des impasses successives en attaquant (1) du 10
(e) 4 levées = 18,35% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 29,65% R = 2,89

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(g)	8	(N) 10xxx	**(h)**	8	(N) 10xx
	RV			RV	
	x	(S) AD98		x	(S) AD98x

(i)	8	(N) 108xx	**(j)**	8	(N) 108x
	RV			RV	
	7 6	(S) AD9x		76	(S) AD9xx

MAX - (g/i) N4 - N3 - (h/j) N5 - N4 : Faire des impasses successives contre le Valet et le Roi en attaquant (1) du 10.
(g) 4 levées = 24,00% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 24,00% R = 3,00
(h) 5 levées = 22,04% - 4 levées = 53,96% - 3 levées = 24,00% R = 3,98
(i) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 62,43% - 2 levées = 24,00% R = 2,90
(j) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 60,47% - 3 levées = 25,96% R = 3,88

Page 187 **(i/j) : La présence du 6 en Sud et même celle du 5** améliore le rendement :

Avec le 6 en Sud :
(i) 4 levées = 24,00% et R = 3,00 Cf.(g)
(j) 5 levées = 22,04% et R = 3,98 Cf.(h)

Avec le 5 en Sud :
(i) 4 levées = 19,22% et R = 2,95
(j) 5 levées = 19,22% et R = 3,93

(i/j) : La présence du 7 en Nord et même celle du 6 améliore le rendement :

Avec le 7 en Nord :
(i) 4 levées = 24,00% et R = 3,00 Cf.(g)
(j) 5 levées = 22,04% et R = 3,98 Cf.(h)

Avec le 6 en Nord :
(i) 4 levées = 16,39% et R = 2,92
(j) 5 levées = 16,39% et R = 3,90

Page 188 **N°53** **(a)** (N) 109xx / (S) ADxx **(b)** (N) 109x / (S) ADxxx

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N5 - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame pour profiter d'un Valet sec en Est ou en Ouest (+ 5,65%). (2) Laisser courir le 10.
(a) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 59,35% - 2 levées = 37,26% R = 2,66
(b) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 33,35%
2 levées = 3,91% R = 3,62

(b) SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) **Soit** attaquer vers la Dame, **soit** tirer l'As. **(Rectifier le dictionnaire)**
4 levées = 39,56% - 3 levées = 58,48% - 2 levées = 1,96% R = 3,38

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !!)

N°53 Ajouter :
(c) (N) 109xx / (S) AD7x **(d)** (N) 109x / (S) AD7xx

MAX - (c) N4 - (d) N5 : Attaquer (1) du 10 et (2) du 9.
(c) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 63,57% - 2 levées = 29,65% **R = 2,771**
(d) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 61,61% - 3 levées = 29,65%
2 levées = 1,96% R = 3,73

(c) SO3 - (d) SO4 (+ 2,82) : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert du Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 7. S'il est couvert du Roi prendre et (2) Attaquer vers le 7 (c) ou le 9 (d). Sinon (2) Attaquer du 9.
(c) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 69,78% - 2 levées = 26,83% **R = 2,766**
(d) 4 levées = 71,22% - 3 levées = 26,82% - 2 levées = 1,96% R = 3,69

(d) SO3 : (1) Attaquer vers le 9… **Cf.N°53(b)**
4 levées = 42,39% - 3 levées = 57,61% R = 3,42

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N5 (jamais SO3)
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5

Page 188 **N°54** **(a)** (N) xxxx **(b)** (N) xxx

(S) AD108 (S) AD108x

MAX - (a) N4 - N2 - (b) N5 - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame. Si Ouest (1) fournit le 9, attaquer (2) vers le 8 et (3) vers la Dame.

(a) 4 levées = 16,39% - 3 levées = 48,30% - 2 levées = 27,70%
1 levée = 7,61% R = 2,735

(b) 5 levées = 16,39% - 4 levées = 46,34% - 3 levées = 29,66%
2 levées = 5,65% - 1 levée = 1,96% R = 3,695

Modifier le maniement et les pourcentages de (a) SO3 et (b) SO4 :

(a) SO3 - (b) SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le 10. Si Est fournit un petit mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 10 sauf si (1) Ouest fournit le Valet, alors (2) Attaquer vers le 8.

(a) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 60,74% - 2 levées = 24,87%
1 levée = 7,61% R = 2,67

(b) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 58,79% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 5,65% - 1 levée = 1,96% R = 3,63

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N4 - N2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N3 - N2
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N5 - N3 - N2

N°54 Ajouter :

(b bis) (N) xxx

(S) AD1087

MAX - N5 - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame. Si Ouest (1) fournit le 9, attaquer (2) vers le 8 et (3) vers la Dame.

5 levées = 16,39% - 4 levées = 48,31% - 3 levées = 27,69%
2 levées = 7,61% R = 3,735

SO4 (+ 0,87) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le 10. Si Est fournit un petit, mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 10 sauf si (1) Ouest fournit le Valet, alors (2) Attaquer vers le 8.

5 levées = 6,78% - 4 levées = 58,79% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 7,61% R = 3,65

N.B. Pour (b bis) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Non Vulnérable Chelem = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = SO4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N5 - N3

Page 188 **N°54** **(c)** (N) xxxx / (S) AD10x **(d)** (N) xxx / (S) AD10xx

MAX - (c) N4 - N2 - (d) N5 - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame.
(c) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 51,13% - 2 levées = 24,87%
1 levée = 10,43% R = 2,68
(d) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 8,48% - 1 levée = 1,96% R = 3,64

(c) SO3 - (d) SO4 (+ 2,83) : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10.
(c) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 64,14% - 2 levées = 22,04%
1 levée = 10,43% R = 2,605
(d) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 62,18% - 3 levées = 23,99%
2 levées = 8,48% - 1 levée = 1,96% R = 3,566

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N4 - N2

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N3 - N2
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N5 - N3 - N2

N°54 Ajouter :

(e) (N) 8xxx / (S) AD107 **(f)** (N) 87xx / (S) AD106 **(g)** (N) 876x / (S) AD10x

(h) (N) 8xx / (S) AD107x **(i)** (N) 87x / (S) AD106x **(j)** (N) 876 / (S) AD105x

(e/f/g) : MAX et SO3 : Cf.N°54(a), mêmes maniements en remplaçant "Attaquer vers le 8" par "Laisser courir le 8" et mêmes pourcentages.
MAX - N4 : 4 levées = 16,39% - 3 levées = 48,30% - 2 levées = 27,70%
1 levée = 7,61% R = 2,735

SO3 : 4 levées = 6,78% - 3 levées = 60,74% - 2 levées = 24,87%
1 levée = 7,61% R = 2,67

N.B. Pour (e/f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le même que pour (a)

(h/i/j) : MAX et SO4 : Cf.N°54(b), mêmes maniements en remplaçant "Attaquer vers le 8" par "Laisser courir le 8".
MAX - N5 : 5 levées = 16,39% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 29,65%
2 levées = 7,61% R = 3,715

SO3 : 5 levées = 6,78% - 4 levées = 58,79% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 7,61% R = 3,65

N.B. Pour (h/i/j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le même que pour (b)

Page 189 **N°55** **(a)** (N) xxxx — (S) AD109 **(b)** (N) xxx — (S) AD109x

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N5 - N4 - N3 : Attaquer (1) vers le 9, puis (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers la Dame.

(a) 4 levées = 24,00% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 24,00% R = 3,00
(b) 5 levées = 22,04% - 4 levées = 53,96% - 3 levées = 22,04%
2 levées = 1,96% R = 3,96

N°56 **(a)** (N) ADx — (S) 10xxxx **(b)** (N) ADx — (S) 109xxx

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le Valet, mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Sinon, mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame (Cf. N° 51a).
5 levées = 3,39% - 4 levées = 46,91% - 3 levées = 45,79%
2 levées = 3,91% R = 3,50

VAR - N4 (Est = CPF) : (2) Ne pas mettre la Dame au deuxième tour coûte une levée si Ouest détient RVxx (8,48%).

(b) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 33,35%
2 levées = 3,91% R = 3,62

N°56 Ajouter (c), (d) et (e) :

(c) 8 RV 97 (N) ADx — (S) 108xxx **(d)** 8 RV 9 (N) ADx — (S) 1087xx

(e) 8 RV 8 (N) ADx — (S) 1097xx

(c) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le Valet, mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Sinon mettre l'As et si Est ne fournit pas le 9 (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est fournit le 9 (2) **Soit** attaquer vers la Dame, **soit** laisser courir le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 49,74% - 3 levées = 42,96%
2 levées = 3,91% R = 3,53

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le Valet, mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Sinon mettre l'As et si Est ne fournit ni le 9, ni le Valet, ni le Roi (2) (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 52,56% - 3 levées = 40,14%
2 levées = 3,91% **R = 3,554**
N.B. Avec V9 secs Est "doit" fournir le Valet au premier tour

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Est fournissant le 9 ou le Valet (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 55,39% - 3 levées = 34,48%
2 levées = 6,74% **R = 3,554**

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) VAR - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 58,78% - 3 levées = 37,31% - 2 levées = 3,91% **R = 3,549**
N.B. Avec V9 secs Est "doit" fournir le Valet au premier tour

Page 189 **N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N4 ou MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable **1C et + = MAX - N5 - N4**
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = VAR
Vulnérable **Manche ou Chelem = MAX - N5 - N4**
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5 - N4 ou MAX - N5 - N3

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Est fournissant le 8 ou le Valet (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 62,18% - 3 levées = 32,47%
2 levées = 1,96% R = 3,67

(e) N5 : (1) Laisser courir le 10. Si Ouest fournit le Roi ou si Ouest fournit le Valet et si la Dame tient (2) Laisser courir le 9
5 levées = 6,78% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 39,00%
2 levées = 3,91% R = 3,60

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4 - N3
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

N°57 **(a)** (N) AD10 **(b)** (N) AD10
(S) xxxxx (S) 9xxxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N5 - N3 : Attaquer (1) vers le 10, puis (2) vers la Dame.
(a) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 8,48% - 1 levée = 1,96% R = 3,64 (Cf. N°54d).
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 54,82% - 3 levées = 29,65%
2 levées = 1,96% R = 3,80 (Cf. N°52b).

(b) SO4 (+ 2,83) : Attaquer (1) vers la Dame, puis (2) vers le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 67,83% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 1,96% R = 3,73 (Cf. N°52b).

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N5 - N3

Page 190 **N°58** **(a)** (N) ADx
(S) 1098xx

MAX - N5 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert (2) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 54,82% - 3 levées = 31,61% R = 3,82

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame. Quel que soit le résultat (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 67,83% - 3 levées = 28,78% R = 3,75

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N5

Page 190 **N°59** **(a)** (N) Dxxx / (S) A10xx **(b)** (N) Dxx / (S) A10xxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers la Dame **ou bien (a)** (2) Attaquer vers Nord et si la dernière petite carte apparaît en Ouest, mettre un petit (Est = CPF).
(a) 3 levées = 50,30% - 2 levées = 49,70% R = 2,50
(b) 4 levées = 50,30% - 3 levées = 45,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,464

N.B. (a) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

VAR - (a) N3 - (b) N4 : Trois autres maniements sont possibles (Cf.N° 51).
VAR 1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi (2) Tirer la Dame. Si la Dame perd (2) **Soit** attaquer vers le 10, **soit** tirer l'As.
(a) 3 levées = 50,30% - 2 levées = 46,87% - 1 levée = 2,83% R = 2,475
(b) 4 levées = 50,30% - 3 levées = 42,96% - 2 levées = 6,74% R = 3,436

VAR 2 (-) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
(a) 3 levées = 47,48% - 2 levées = 49,69% - 1 levée = 2,83% R = 2,45
(b) 4 levées = 47,48% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 15,22% R = 3,32

(b) VAR 3 (Est = CPF) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers Nord et si Ouest fournit la dernière petite carte, mettre un petit.
4 levées = 50,30% - 3 levées = 37,31% - 2 levées = 12,39% R = 3,38

Ajouter N°59 BIS :

(a) (N) Dxxx / (S) A107x **(b)** (N) D765 / (S) A10xx

(c) (N) Dxx / (S) A107xx **(d)** (N) Dxx / (S) A1076x

(a/b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 8, le 9 ou le Valet et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 7 (a) ou Laisser courir le 7 (b). Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 55,39% - 2 levées = 41,78% - 1 levée = 2,83% R = 2,53

SO2 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers Nord et si la dernière petite carte apparaît (le 9), mettre **soit** la Dame**, soit** un petit.
3 levées = 50,30% - 2 levées = 49,70% R = 2,50

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 8, le 9 ou le Valet et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 55,39% - 3 levées = 37,87% - 2 levées = 6,74% R = 3,49

SO3 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 50,30% - 3 levées = 45,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,46

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 8, le 9 ou le Valet et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 55,39% - 3 levées = 39,83% - 2 levées = 4,78% R = 3,51

SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le 7.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 77,69% - 2 levées = 1,96% R = 3,18

Page 190

VAR : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 50,30% - 3 levées = 45,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,46

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche = VAR (jamais SO3 !)
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = VAR (jamais SO3 !)

N°60 **(a)** (N) D8xx
(S) A10xx

(b) (N) D8x
(S) A10xxx

(a) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Attaquer du 10. Sinon (2) Attaquer vers Nord et si la dernière petite carte apparaît mettre **soit** la Dame, **soit** un petit.
3 levées = 58,78% - 2 levées = 41,22% R = 2,59

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 55,96% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,52

VAR - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers Nord et mettre le 8 sauf si Ouest fournit le Valet ou défausse.
4 levées = 55,96% - 3 levées = 34,47% - 2 levées = 9,57% R = 3,46

SO3 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 23,17% - 3 levées = 74,87% - 2 levées = 1,96% R = 3,21

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !)

N°60 Ajouter :

(c) (N) D84
(S) A10632

(d) (N) D85
(S) A10632

(c/d) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame. **Cf.(b)**
4 levées = 55,96% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,52

Le maniement MAX est MTPP, mais **il y a un autre maniement MTPP (N4 mais pas MAX) :**

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 9 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 55,96% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 6,74% R = 3,49

SO3 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet ou au Roi (2) Laisser courir la Dame. Si ouest intercale le 9 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 28,83% - 3 levées = 69,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,27

VAR 2 - N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 7 (ou le 9) au premier tour (2) Attaquer vers Nord en mettant le 8 si le 9 (ou le 7) apparaît en Ouest. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 55,96% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 6,74% R = 3,49

VAR 3 - N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 7 (ou le 9) au premier tour (2) Attaquer vers Nord en mettant la Dame si le 9 (ou le 7) apparaît en Ouest (ou si Ouest fournit le Valet ou ne fournit pas. Sinon (2) Mettre le 8.
4 levées = 55,96% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 6,74% R = 3,49

Page 190

VAR 4 - N4 (Est = CPF) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers Nord et mettre le 8 sauf si Ouest fournit le Valet ou ne fournit pas.
4 levées = 55,96% - 3 levées = 34,47% - 2 levées = 9,57% R = 3,46

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !)
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = MAX ou VAR 1

N°60 Ajouter :

(e)	(N) D8x	**(f)**	(N) D86
	(S) A1065x		(S) A1054x

(e/f) Les maniements sont les mêmes que ceux des combinaisons (c/d) avec les mêmes pourcentages pour MAX, VAR 2, VAR 3 et VAR 4,
mais le maniement MAX n'est plus MTPP. Le seul MTPP est VAR 1 :
(1) Attaquer vers la Dame …, bien que ce maniement ne soit toujours pas MAX :
4 levées = 55,96% - 3 levées = 39,26% - 2 levées = 4,78% R = 3,51

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 28,83% - 3 levées = 71,17% R = 3,29

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = VAR 1 (MTPP)

N°60 Ajouter :

(g)	(N) D876	**(h)**	(N) D87
	(S) A10xx		(S) A10xxx
(i)	(N) D87	**(j)**	(N) D87
	(S) A10532		(S) A1054x

(g) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Attaquer du 10. Sinon (2) Attaquer vers Nord et si la dernière petite carte apparaît mettre **soit** la Dame, **soit** un petit.
3 levées = 61,61% - 2 levées = 38,39% R = 2,62

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N4 : (1) Laisser courir la Dame.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 51,13% - 2 levées = 38,43%
1 levée = 7,61% R = 2,49

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 5K = MAX - N3
Non Vulnérable 5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 6K = MAX - N3
Vulnérable 6C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(h/i) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 55,96% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,52

Page 190 Le maniement MAX est MTPP, mais **il y a un autre maniement MTPP (N4 mais pas MAX) : Cf.(c/d)**

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 9 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 55,96% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 6,74% R = 3,49

SO3 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet ou au Roi (2) Laisser courir la Dame. Si ouest intercale le 9 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 28,83% - 3 levées = 69,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,27

VAR 2 - N4 (Est = CPF) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers Nord et mettre le 8 sauf si Ouest fournit le Valet ou ne fournit pas.
4 levées = 55,96% - 3 levées = 34,47% - 2 levées = 9,57% R = 3,46

N.B. Pour (h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !)
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = MAX ou VAR 1

N.B. (h) Avec le 6 en Sud Cf.N°61(j)

(j) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 55,96% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,52

mais le maniement MAX n'est plus MTPP. Le seul MTPP est VAR 1 : Cf.(e/f)
(1) Attaquer vers la Dame …, bien que ce maniement ne soit pas MAX :
4 levées = 55,96% - 3 levées = 39,26% - 2 levées = 4,78% R = 3,51

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet ou au Roi (2) Laisser courir la Dame. Si ouest intercale le 9 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 28,83% - 3 levées = 71,17% R = 3,29

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = VAR 1 (MTPP)

N°61

(a)	8 (N) Dxxx		**(b)**	8 (N) Dxx	
	RV9			RV9	
	7 (S) A108x			**7** (S) A108xx	
(c)	8 (N) Dxxx		**(d)**	8 (N) Dxx	
	RV9			RV9	
	7 (S) A1086			**7** (S) A1086x	
(e)	8 (N) Dxxx		**(f)**	8 (N) Dxx	**N°66 du dictionnaire**
	RV9			RV9	
	x (S) A1087			**6** (S) A1087x	
(g)	8 (N) D7xx		**(h)**	8 (N) D7x	
	RV9			RV9	
	6 (S) A108x			**6** (S) A108xx	
(i)	8 (N) D76x		**(j)**	8 (N) D76	
	RV9			RV9	
	x (S) A108x			**x** (S) A108xx	
(k)	8 (N) D7x		**(l)**	8 (N) Dxx	
	RV9			RV9	
	x (S) A1086x			**x** (S) A10876	

Page 190

(a/b) MAX - (a) N3 - (b) N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet et si la Dame perd au Roi (2) Tirer l'As. Sinon, si la Dame perd au Roi (2) Attaquer vers le 10.
(a) 3 levées = 57,91% - 2 levées = 39,26% - 1 levée = 2,83% R = 2,55
(b) 4 levées = 55,96% - 3 levées = 39,26% - 2 levées = 4,78% R = 3,51

(a/b) VAR 1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd au Roi (2) Attaquer vers le 8.
(a) 3 levées = 56,78% - 2 levées = 40,39% - 1 levée = 2,83% R = 2,54
(b) 4 levées = 54,83% - 3 levées = 40,39% - 2 levées = 4,78% R = 3,50
Les pourcentages sont calculés sur la meilleure défense (avec 9x, Ouest ne doit pas fournir le 9 au premier tour).

(a) SO2 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers Nord en mettant **soit** la Dame, **soit** un petit.
(a) 3 levées = 53,13% - 2 levées = 46,87% R = 2,53

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(b) VAR 2 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9 (2) **Soit** attaquer vers la Dame, **soit** laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(b) 4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,96% - 2 levées = 3,91% R = 3,49

(b) SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le 8. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le 9 au premier tour et si le 10 perd au Valet (2) Attaquer de la Dame.
Si Est intercale le Valet ou le Roi au premier tour (2) Attaquer vers la Dame.
(b) 4 levées = 35,61% - 3 levées = 62,43% - 2 levées = 1,96% R = 3,34

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable Autres partielles = VAR 2
Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR 2
Vulnérable Manche = SO3

(c/d) MAX - (c) N3 - (d) N4 : (1) Attaquer vers la Dame...
Cf (a/b) mêmes maniements et pourcentages

(c) N4 - (d) N5 : (1) Laisser courir la Dame…
(c) 4 levées = 2,83% - 3 levées = 51,13% - 2 levées = 35,61%
1 levée = 10,43% R = 2,46
(d) 5 levées = 2,83% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 37,57%
2 levées = 8,47% - 1 levée = 1,96% R = 3,42

(c) SO2 - (d) SO3 : Cf (a/b)

(d) VAR 2 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9 (2) **Soit** attaquer vers la Dame, **soit** laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,96% - 2 levées = 3,91% R = 3,49

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 5K = MAX - N3
Vulnérable 5C et + = N4
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 190

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 5K = MAX - N4
Vulnérable 5C et + = N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable Autres partielles = VAR 2
Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR 2
Vulnérable Manche = SO3

(e) MAX - N3 : Modifier le maniement :
(1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10 (**et non le 7)**, Sinon (2) Attaquer vers Nord et, si Ouest ne fournit pas le Roi ou le Valet, **soit** mettre la Dame (Ouest = CPF), **soit** mettre un petit (Est = CPF).
(e) 3 levées = 61,61% - 2 levées = 38,39% R = 2,62

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(f) MAX - N4 : Modifier le maniement :
(1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 8.
Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(f) 4 levées = 58,78% - 3 levées = 37,31% - 2 levées = 3,91% R = 3,55

(e) N4 - (f) N5 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle est couverte ou si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 8. Si elle tient ou si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
(e) 4 levées = 2,83% - 3 levées = 51,13% - 2 levées = 38,43%
1 levée = 7,61% R = 2,49
(f) 5 levées = 2,83% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 40,39%
2 levées = 7,61% R = 3,47

VAR 1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd au Roi (2) Attaquer vers le 10.
(e) 3 levées = 57,91% - 2 levées = 39,26% - 1 levée = 2,83% R = 2,55
(f) 4 levées = 55,96% - 3 levées = 39,26% - 2 levées = 4,78% R = 3,51
Cf. MAX(a/b)

VAR 2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd au Roi (2) Attaquer vers le 8.
(e) 3 levées = 56,78% - 2 levées = 40,39% - 1 levée = 2,83% R = 2,54
(f) 4 levées = 54,83% - 3 levées = 40,39% - 2 levées = 4,78% R = 3,50
Cf. VAR(a/b)

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 5K = MAX - N3
Non Vulnérable 5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 6K = MAX - N3
Vulnérable 6C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(f) VAR - N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi, le Valet ou le 9, (2) Laisser courir le 7.
Sinon (2) Attaquer vers Nord en mettant petit si Ouest fournit le 9.
(f) 4 levées = 58,78% - 3 levées = 31,65% - 2 levées = 9,57% R = 3,49

(f) SO3 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd au Valet, Est fournissant petit (2) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le 9 au premier tour et si le 10 perd au Valet (2) Tirer l'As. Si Est intercale le Valet au premier tour (2) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le Roi au premier tour (2) Laisser courir le 10.
(f) 4 levées = 42,95% - 3 levées = 55,09% - 2 levées = 1,96% R = 3,41

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3

Page 190

(g) MAX - N3 : (1) Tirer l'As **Cf.(e)**, 3 levées = 61,61% et R = 2,62

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(h) MAX - N4 : (1) Tirer l'As **Cf.(f)**, 4 levées = 58,78% et R = 3,55

mais **pour (h) SO3 est différent** car on peut assurer 3 levées :

(h) SO3 (+ 3,91) : (1) Attaquer vers le 7. Si le 7 perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. Si le 7 perd au Valet ou au Roi (2) Jouer la Dame. Si Ouest intercale le 9 ou le Valet au premier tour mettre la Dame et (2) Laisser courir le 7.
(h) 4 levées = 28,83% - 3 levées = 71,17% R = 3,29

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3

(i) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10 Sinon (2) Attaquer vers Nord et, si Ouest ne fournit pas le Roi ou le Valet, **soit** mettre la Dame (Ouest = CPF), **soit** mettre un petit (Est = CPF). **Cf. (e)**
(i) 3 levées = 61,61% - 2 levées = 38,39% R = 2,62

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(j/k/l) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet, le Roi (2) Attaquer vers le 7 (j/k) ou Laisser courir le 7 (l). Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(j/k/l) 4 levées = 58,78% - 3 levées = 37,31% - 2 levées = 3,91% R = 3,55

(i) N4 - (j/k/l) N5 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle est couverte ou si Ouest fournit le Valet (2) Laisser courir le 7 (i/j/k) ou Attaquer vers le 7 (l). Si elle tient ou si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
(i) 4 levées = 2,83% - 3 levées = 51,13% - 2 levées = 38,43%
1 levée = 7,61% R = 2,49
(j/k/l) 5 levées = 2,83% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 40,39%
2 levées = 7,61% R = 3,47

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 5K = MAX - N3
Non Vulnérable 5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 6K = MAX - N3
Vulnérable 6C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(j/k/l) VAR - N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 9, le Valet, le Roi, (2) Attaquer vers le 7 (j/k) ou Laisser courir le 7 (l). Sinon (2) Attaquer vers Nord en mettant petit si Ouest fournit le 9.
(j/k/l) 4 levées = 58,78% - 3 levées = 31,65% - 2 levées = 9,57% R = 3,49

(j) SO3 (+ 3,91) : (1) Attaquer vers le 7. Si le 7 perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. Si le 7 perd au Valet ou au Roi (2) Jouer la Dame. Si Ouest intercale le 9 ou le Valet au premier tour mettre la Dame et (2) Laisser courir le 7.
(j) 4 levées = 28,83% - 3 levées = 71,17% R = 3,29

(k/l) SO3 (+ 3,91) : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet (2) Laisser courir le 7 (k) ou Attaquer vers le 7 (l).
(k/l) 4 levées = 35,61% - 3 levées = 64,39% R = 3,36

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3

Page 190 **N.B. Pour (k/l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable **Manche = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Vulnérable **2SA, 3C et + = SO3**

Page 191 **N°62** **(a)** (N) Dxxx / (S) A109x **(b)** (N) Dxx / (S) A109xx **N°60 du dictionnaire**

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le 9 (Ouest = CPL) **ou bien**
(1) Laisser courir la Dame et (2) Attaquer vers le 10 (Est = CPL).
(a) 3 levées = 73,17% - 2 levées = 26,83% R = 2,73
(b) 4 levées = 71,22% - 3 levées = 26,82% - 2 levées = 1,96% R = 3,69

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N°63 **(a)** (N) Dxxx / (S) A1097 **(b)** (N) Dxx / (S) A1097x **N°61 du dictionnaire**

MAX - (a) N4 - (b) N5 - N3 (et Est = CPL ou CPF) : (1) Laisser courir la Dame et quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 10.
(a) 4 levées = 2,83% - 3 levées = 70,34% - 2 levées = 26,83% R = 2,76
(b) 5 levées = 2,83% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 1,96% R = 3,72

ou bien

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 (et Ouest = CPL) : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le 9.
(a) 3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76
(b) 4 levées = 74,04% - 3 levées = 24,00% - 2 levées = 1,96% R = 3,72

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N3 ou MAX - N4

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N5 ou MAX - N4

N°63 **Ajouter : Avec le 6 en Sud au lieu du 7** :

(c) (N) Dxxx / (S) A1096 **(d)** (N) Dxx / (S) A1096x

(c) Seul le premier maniement : (1) Attaquer de la Dame**, est MAX - N4 - N3**
4 levées = 2,83% - 3 levées = 70,34% - 2 levées = 26,83% R = 2,76

mais **les deux maniements restent MTPP !**
avec R = 2,73 pour le second maniement Cf N°62(a) :
3 levées = 73,17% - 2 levées = 26,83% R = 2,73

Page 191

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T, 1K, 1SA, 2C, 2P, 3T, 3K, 3C, 3P, 4C, 4P, 4SA
Non Vulnérable = MAX
Autres contrats = MAX ou VAR
S'il faut réaliser 3 levées : 1SA, 2C, 2P, 3T, 3K, 3C, 3P, 4C, 4P, 4SA = MAX
Vulnérable Autres contrats = MAX ou VAR
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = MAX ou VAR

(d) Seul le premier maniement (1) Attaquer de la Dame**, est MAX - N5 - N4 - N3**
5 levées = 2,83% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 1,96% R = 3,72

mais **les deux maniements restent MTPP !**
avec R = 3,69 pour le second maniement **VAR,** Cf N°62(b) :
4 levées = 71,22% - 3 levées = 26,82% - 2 levées = 1,96% R = 3,69

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N4 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T, 1K, 1SA, 2C, 2P, 3T, 3K, 3C, 3P, 4C, 4P, 4SA
Non Vulnérable = MAX
Autres contrats = MAX ou VAR
S'il faut réaliser 4 levées : 1SA, 2C, 2P, 3T, 3K, 3C, 3P, 4C, 4P, 4SA = MAX
Vulnérable Autres contrats = MAX ou VAR
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = MAX ou VAR

N°63 Ajouter :

(e)	**(f)**	**(g)**
(N) D76x	(N) D76	(N) D76
(S) A109x	(S) A109xx **sans le 5**	(S) A1095x

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer de la Dame …
4 levées = 2,83% - 3 levées = 70,34% - 2 levées = 26,83% R = 2,76

MAX - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le 9.
3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N3 ou MAX - N4

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer de la Dame …
5 levées = 2,83% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 1,96% R = 3,72

SO3 (+ 1,96) - N4 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le 9.
4 levées = 71,22% - 3 levées = 28,78% R = 3,71

Mais seul le maniement SO3 est MTPP !

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : SO3 - N4
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = SO3 (MTPP)

Page 191

(g) MAX - N5 : (1) Attaquer de la Dame …
5 levées = 2,83% - 4 levées = 70,34% - 3 levées = 24,87%
2 levées = 1,96% R = 3,74

MAX - N4 - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 74,04% - 3 levées = 25,96% R = 3,74

Noter que les 2 maniements MAX sont aussi MTPP

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5 ou MAX - N4 - N3

N°63 Ajouter :

(h) (N) D7xx
(S) A1095

(i) (N) D7x
(S) A1095x

(h) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer de la Dame …
4 levées = 2,83% - 3 levées = 70,34% - 2 levées = 26,83% R = 2,76

VAR - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le 9.
3 levées = 73,17% - 2 levées = 26,83% R = 2,73

Mais les 2 maniements (MAX et VAR) sont MTPP !

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable 1C à 2K (sauf 1SA) = MAX ou VAR
1SA, 2C et + = MAX
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 2K (sauf 1SA) = MAX ou VAR
Vulnérable 1SA, 2C et + = MAX
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = MAX ou VAR

(i) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer de la Dame …
5 levées = 2,83% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 1,96% R = 3,72

SO3 (+ 1,96) - N4 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le 9.
4 levées = 71,22% - 3 levées = 28,78% R = 3,71

Mais seul le maniement SO3 est MTPP !

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : SO3 - N4
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = SO3

N°63 Ajouter :

(j) (N) Dxx
(S) A10976

(k) (N) Dxx
(S) A10975

(j) MAX - N5 : (1) Attaquer de la Dame …
5 levées = 2,83% - 4 levées = 70,34% - 3 levées = 24,87%
2 levées = 1,96% R = 3,74

MAX - N4 - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 74,04% - 3 levées = 25,96% R = 3,74

Noter que les 2 maniements MAX sont aussi MTPP Cf. N°63(g)

Page 191

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5 ou MAX - N4 - N3

(k) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer de la Dame …
5 levées = 2,83% - 4 levées = 70,34% - 3 levées = 24,87%
2 levées = 1,96% R = 3,74

SO4 - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 74,04% - 3 levées = 24,00% - 2 levées = 1,96% R = 3,72

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N5 - N3

N°64 **(a)** (N) Dxxx
(S) A1098

(b) (N) Dxx
(S) A1098x

N°62 du dictionnaire

(a) MAX - N4 (Ouest = CPL) - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Roi (2) Tirer la Dame. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 75,13% - 2 levées = 22,04% R = 2,81

(b) MAX - N5 - N4 - (a) VAR N4 (Est = CPL) : (1) Laisser courir la Dame. Qu' elle perde ou qu'elle tienne (2) Attaquer vers le 10.
(a) 4 levées = 2,83% - 3 levées = 73,17% - 2 levées = 24,00% R = 2,79
(b) 5 levées = 2,83% - 4 levées = 71,21% - 3 levées = 25,96% R = 3,77

N.B. Avec en plus le 7, le 6 ou le 5 en Sud le rendement passe à 3,79 pour (b)

(a/b) VAR : (1) Laisser courir le 10. (a) Si le 10 tient ou perd au Roi (2) Tirer l'As et si Est ne fournit pas (3) Laisser courir le 9. (b) Si le 10 tient ou perd au Roi (2) Laisser courir le 9. Si le 10 perd au Valet ou si Ouest intercale le Roi (2) Laisser courir la Dame.
Ce maniement est très inférieur contre une bonne défense. Ouest ne doit pas mettre le Roi s'il détient Rx (10,17%), mais doit le mettre avec RVxx (8,48%). De même, Est doit prendre du Roi lorsqu'il détient RVxx (8,48%) ou bien (b) RV ou RVx (13,57%).

N°64 ajouter (c/d/e/f/g)
Mêmes maniements et mêmes pourcentages **avec le 8, le 9 ou le 10 en Nord.**

(c) (N) D8xx
(S) A109x

(d) (N) D8x
(S) A109xx

(e) (N) D98x
(S) A10xx

(f) (N) D98
(S) A10xxx

(g) (N) D1098
(S) Axxx

(c/e/g) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 (a/b) ou Laisser courir le 10 (g). S'il perd au Roi (2) Tirer la Dame. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 75,13% - 2 levées = 22,04% R = 2,81

(d/f) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer de la Dame. Si elle perd au Roi (2) Laisser courir le 8 :
5 levées = 2,83% - 4 levées = 71,21% - 3 levées = 25,96% R = 3,77

N.B. Avec en plus le 6 en Sud le rendement passe à 3,79 pour (d) (73,17% pour 4 levées), mais pour (f) il reste égal à 3,77. **(Cf. N°64b)**

Page 192 **N°65** **(a)** (N) D9xx **(b)** (N) D9x **N°63 du dictionnaire**

(S) A10xx (S) A10xxx

Rectifier le diagramme (b) : il manque 876 (au lieu de 87)

(a) MAX - N3 (et Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 69,22% - 2 levées = 30,78% R = 2,69

(b) MAX - N4 - N3 - (a) VAR 1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Réattaquer vers le 9.
(a) 3 levées = 63,57% - 2 levées = 36,43% R = 2,64
(b) 4 levées = 61,61% - 3 levées = 36,43% - 2 levées = 1,96% R = 3,60
Ce maniement et ces pourcentages tiennent compte de la meilleure défense qui consiste pour Ouest à ne pas mettre le Roi lorsqu'il détient Rx et à le mettre lorsqu'il détient RVxx. Si l'on estime que Ouest fait l'inverse, il faut (2) Tirer la Dame quand le Roi est intercalé au premier tour et alors :
(a) 3 levées = 73,74% et R = 2,74
(b) 4 levées = 71,78% et R = 3,70
mais si l'on s'est trompé :
(a) 3 levées = 55,09% et R = 2,55
(b) 4 levées = 53,13% et R = 3,51

VAR 2 (Ouest = CPF) : Si les Est-Ouest ont une répartition balancée **:**
(1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame
(a) 3 levées = 60,74% - 2 levées = 39,26% R = 2,61
(b) 4 levées = 58,78% - 3 levées = 39,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,57

(b) VAR 3 (Est = CPF) : **(1) Laisser courir la Dame** (cf N°63) :
4 levées = 59,91% - 3 levées = 36,18% - 2 levées = 3,91% R = 3,56

N.B. Ce maniement est MAX avec en plus le **8 en Nord ou Sud : N°64 (b) page 191** et de même avec en plus seulement **le 7 en Sud** : A107xx **N°65 (d)** ci-après.

N°65 Ajouter :

(c) (N) D9xx **(d)** (N) D9x

(S) A107x (S) A107xx

(c) MAX - N4 : (1) Laisser courir la Dame Cf N°63(a)
4 levées = 2,83% - 3 levées = 70,34% - 2 levées = 26,83% R = 2,76

SO3 (+ 0,83) : (1) Attaquer vers le 9...
3 levées = 74,00% - 2 levées = 26,00% R = 2,74

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir la Dame Cf N°63(b)
5 levées = 2,83% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 1,96% R = 3,72

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9...
4 levées = 70,09% - 3 levées = 29,91% R = 3,70

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 192 **Ajouter :**

(e) (N) D9xx
(S) A106x

(f) (N) D9x
(S) A106xx

(e) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 10

ou

(1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Réattaquer vers le 9.
3 levées = 69,22% - 2 levées = 30,78% R = 2,69

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9…
4 levées = 67,26% - 3 levées = 30,78% - 2 levées = 1,96% R = 3,65

VAR : (1) Laisser courir la Dame...
4 levées = 65,56% - 3 levées = 30,53% - 2 levées = 3,91% R = 3,62

Page 193 **N°66**

(a) (N) Axxx
(S) D109x

(b) (N) Axx
(S) D109xx

(c) (N) D109
(S) Axxxx

Changement de numérotation :
Les N°64(a), 64(b) et 65(a) du dictionnaire deviennent N°66(a), 66(b) et 66(c)

(a/b) MAX - (a) N4 - N3 - (b) N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Attaquer (2) vers le 9 et, si nécessaire (3) vers le 10.
(a) 4 levées = 2,83% - 3 levées = 66,39% - 2 levées = 30,78% R = 2,72
(b) 5 levées = 2,83% - 4 levées = 64,43% - 3 levées = 30,78%
2 levées = 1,96% R = 3,68

(a/b) VAR 1 (Est = CPF) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame

VAR 2 (Si on croit que Est met le Roi avec Rx) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.

VAR 3 (Ouest = CPF) : (1) Laisser courir la Dame.

Pour ces variantes et les jeux trompeurs de la défense, voir N°64 et N°65

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient ou si Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10. **S'il perd au Roi (2) Tirer la Dame**. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 58,78% - 3 levées = 39,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,57
Ce maniement et ces pourcentages tiennent compte de la meilleure défense qui consiste pour Est à prendre du Roi lorsqu'il détient RV secs ou RVx.

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient ou si Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10. **S'il perd au Roi (2) Attaquer vers le 10**. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 48,04% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 1,96% R = 3,46
Mais si l'on estime que Est ne fait pas de jeu trompeur (il prend du Valet avec RV ou RVx) :
4 levées = 61,61% - 3 levées = 36,43% - 2 levées = 1,96% R = 3,60

N4 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 59,91% - 3 levées = 36,18% - 2 levées = 3,91% R = 3,56

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N.B. (c) Avec le 8 en Sud Cf.N°64(f)

Page 194 **N°67** **(a)** (N) D10xx — (S) Axxx **(b)** (N) D10x — (S) Axxxx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers la Dame.
3 levées = 63,57% - 2 levées = 26,00% - 1 levée = 10,43% R = 2,53

N.B. La présence du 8 en Nord permet de faire 4 levées, augmente le rendement sans modifier le maniement.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 60,74% - 2 levées = 28,82%
1 levée = 7,61% R = 2,59

VAR (Ouest = CPF et distribution balancée en Est-Ouest) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 55,09% - 2 levées = 34,48% - 1 levée = 10,43% R = 2,45

(b) MAX - N4 - N2 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer **soit** vers la Dame (Ouest = CPF), **soit** vers le 10 (Est = CPF ou a fourni le Roi au premier tour).
4 levées = 50,31% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,36

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient ou s'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Roi (2) Réattaquer vers le 10 (Cf. N°65 pour la meilleure défense).
4 levées = 42,39% - 3 levées = 47,17% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,96% R = 3,30

VAR - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 50,31% - 3 levées = 34,48% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,33

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°67 Ajouter :

(c) (N) D10xx — (S) A8xx **(d)** (N) D1087 — (S) Axxx **(e)** (N) D10xx — (S) A87x

(f) (N) D107x — (S) A8xx

(c) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10 **Cf.(a)**
3 levées = 63,57% - 2 levées = 28,82% - 1 levée = 7,61% R = 2,56

SO2 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 53,96% - 2 levées = 46,04% R = 2,54

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N.B. Si le 8 et le 7 sont présents en Nord ou Sud il n'y a pas de MTPP :
Cf.(d/e/f) ci-dessous

Page 194

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10 **Cf.(a)**
4 levées = 2,83% - 3 levées = 60,74% - 2 levées = 28,82%
1 levée = 7,61% R = 2,59

SO2 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 53,96% - 2 levées = 46,04% R = 2,54

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Tirer l'As.
3 levées = 60,74% - 2 levées = 33,61% - 1 levée = 5,65% R = 2,55

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
3 levées = 56,78% - 2 levées = 40,39% - 1 levée = 2,83% R = 2,54

N.B. Il n'y a pas de MTPP :
MAX < VAR 2 < VAR 1 < MAX

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = PAS DE MIMP
(MAX < VAR 2)

(e) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10 **Cf.(a/c)**
3 levées = 63,57% - 2 levées = 28,82% - 1 levée = 7,61% R = 2,56

SO2 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 53,96% - 2 levées = 46,04% R = 2,54

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Tirer l'As.
3 levées = 60,74% - 2 levées = 33,61% - 1 levée = 5,65% R = 2,55

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
3 levées = 56,78% - 2 levées = 40,39% - 1 levée = 2,83% R = 2,54

N.B. Il n'y a pas de MTPP :
MAX < VAR 2 < VAR 1 < MAX

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = PAS DE MIMP
(MAX < VAR 2)

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10 **Cf.(d)**
4 levées = 2,83% - 3 levées = 60,74% - 2 levées = 28,82%
1 levée = 7,61% R = 2,59

SO2 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 53,96% - 2 levées = 46,04% R = 2,54

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Tirer l'As.
3 levées = 60,74% - 2 levées = 33,61% - 1 levée = 5,65% R = 2,55

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
3 levées = 56,78% - 2 levées = 40,39% - 1 levée = 2,83% R = 2,54

N.B. Il n'y a pas de MTPP :
MAX < VAR 2 < VAR 1 < MAX

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = PAS DE MIMP
(MAX < VAR 2)

Page 194 **N°67 Ajouter :**

(g) (N) D108
(S) Axxxx

(h) (N) D10x
(S) A8xxx

(i) (N) D10x
(S) A87xx

(j) (N) D107
(S) A8xxx

(g) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 49,17% - 3 levées = 40,39% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,96% R = 3,37

N4 : (1) Tirer l'As ... **Cf.(b)**
4 levées = 50,31% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,36

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame… **Cf.(b)**
4 levées = 42,39% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,33

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(h) MAX : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 52,00% - 3 levées = 43,22% - 2 levées = 4,78% R = 3,47

N4 : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 34,48% - 2 levées = 12,39% R = 3,41

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame…
4 levées = 45,22% - 3 levées = 52,82% - 2 levées = 1,96% R = 3,43

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : Tout contrat = MAX (jamais N4 !!)
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(i/j) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame. Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 54,83% - 3 levées = 40,39% - 2 levées = 4,78% R = 3,50

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame…
4 levées = 48,04% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 1,96% R = 3,46
(N.B. La présence du 6 assure 3 levées)

N.B. Pour (i/j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°68 (a) (N) A10x
(S) Dxxxx

MAX - Ouest = CPF: (1) Attaquer vers le 10 et (2) Tirer l'As.
ou bien
MAX - Est = CPF: (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est intercale le Roi (2) Tirer l' As.
4 levées = 47,48% - 3 levées = 45,78% - 2 levées = 6,74% R = 3,41

Page 194

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 10.
Sinon (2) Attaquer vers Sud et si la dernière petite carte apparaît en Est, mettre **soit** la Dame (Est = CPF), **soit** un petit (Ouest = CPF).
4 levées = 50,30% - 3 levées = 37,31% - 2 levées = 12,39% R = 3,38

SO3 (+ 2,83) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 29,96% - 3 levées = 66,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,26

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N4
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

N°68 Ajouter :

(b) (N) A10x
(S) D76xx

(c) (N) A10x
(S) D7654

(d) (N) A10x
(S) D8xxx

(e) (N) A10x
(S) D8654

(f) (N) A105
(S) D864x

(g) (N) A10x
(S) D87xx

(h) (N) A10x
(S) D8754

(i) (N) A105
(S) D874x

(j) (N) A10x
(S) D876x

(k) (N) A107
(S) Dxxxx

(l) (N) A107
(S) D6xxx

(m) (N) A108
(S) Dxxxx

(n) (N) A108
(S) D7xxx

(b/c) MAX - Ouest = CPF: (1) Attaquer vers le 10 et (2) Tirer l'As.
ou bien
MAX - Est = CPF: (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est intercale le Roi (2) Tirer l' As.
4 levées = 47,48% - 3 levées = 45,78% - 2 levées = 6,74% R = 3,41

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le Valet (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers Sud et si la dernière petite carte apparaît en Est, mettre **soit** la Dame (Est = CPF), **soit** un petit (Ouest = CPF).
4 levées = 50,30% - 3 levées = 37,31% - 2 levées = 12,39% R = 3,38

(b) SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 mettre le 10 et si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 7. Si (1) Ouest fournit petit mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 58,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,33

(c) SO3 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 7. Si Ouest couvre du 8 ou du 9 mettre le 10 et si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 6. Si (1) le 7 perd au 8 ou au 9 (2) Attaquer vers le 10 Si (1) le 7 perd au Valet ou au Roi (2) Tirer l'As.
4 levées = 30,52% - 3 levées = 67,52% - 2 levées = 1,96% R = 3,29

Page 194

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N4
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(d/e/f/g/h/i) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le Valet (2) Laisser courir le 10. Si Ouest fournit le 9, le Valet, le Roi (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers Sud et si la dernière petite carte apparaît en Est, mettre **soit** la Dame (Est = CPF), **soit** un petit (Ouest = CPF).
(d/e/f) 4 levées = 58,78% - 3 levées = 31,65% - 2 levées = 9,57% R = 3,49
(g/h/i) 4 levées = 58,78% - 3 levées = 33,61% - 2 levées = 7,61% **R = 3,512**

(g/h/i) MAX (ni N4, ni N3) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Tirer l'As.
(g/h/i) 4 levées = 55,96% - 3 levées = 39,26% - 2 levées = 4,78% **R = 3,512**

N.B. (g/h/i) Les trois maniements MAX sont MTPP.

(d) SO3 (+ 5,66) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10. Si Ouest fournit petit mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
(d) 4 levées = 46,35% - 3 levées = 49,74% - 2 levées = 3,91% R = 3,42

(e/f) SO3 (+ 7,61) : (1) Laisser courir le 8. Si Ouest couvre du 9, mettre le 10 et si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 6 (e) ou Attaquer vers le 5 (f). Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 36,74% - 3 levées = 61,30% - 2 levées = 1,96% R = 3,35

(g) SO3 (+ 5,66 ou + 2,83) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 8.
(e) 4 levées = 52,57% - 3 levées = 45,47% - 2 levées = 1,96% **R = 3,506**

N.B. Pour (d/e/f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(h/i) SO3 (+ 7,61 ou + 4,78) : (1) Laisser courir le 5 (h) ou (1) Attaquer vers le 5 (i). Si Ouest couvre du 6, mettre le 10 et si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 5 perd au 6 ou au 9 (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 5 perd au Valet ou au Roi (2) Tirer l'As.
(h/i) 4 levées = 36,17% - 3 levées = 63,83% R = 3,36

(h/i) VAR : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 8.
(h/i) 4 levées = 52,57% - 3 levées = 45,47% - 2 levées = 1,96% **R = 3,506**

N.B. Pour (h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Manche = SO3

(j) MAX (ni N4, ni N3) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Tirer l'As.
(j) 4 levées = 55,96% - 3 levées = 41,21% - 2 levées = 2,83% **R = 3,531**

(j) N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le Valet (2) Laisser courir le 10. Si Ouest fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers Sud et si la dernière petite carte apparaît en Est, mettre **soit** la Dame (Est = CPF), **soit** un petit (Ouest = CPF).
(j) 4 levées = 58,78% - 3 levées = 33,61% - 2 levées = 7,61% **R = 3,512**

(j) SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 8.
(j) 4 levées = 52,57% - 3 levées = 47,43% **R = 3,526**

Page 194

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(k/l) MAX - Ouest = CPF: (1) Attaquer vers le 10 et (2) Tirer l'As.
ou bien
MAX - Est = CPF: (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est intercale le Roi (2) Tirer l' As.
4 levées = 47,48% - 3 levées = 45,78% - 2 levées = 6,74% R = 3,41

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le Valet (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers Sud et si la dernière petite carte apparaît en Est, mettre soit la Dame (Est = CPF), soit un petit (Ouest = CPF).
4 levées = 50,30% - 3 levées = 37,31% - 2 levées = 12,39% R = 3,38

(k) SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 mettre le 10 et si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Ouest fournit petit mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 58,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,33

(l) SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 mettre le 10 et si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le 7 perd au 8 ou au 9 (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 7 perd au Valet ou au Roi (2) Tirer l'As.
(l) 4 levées = 30,52% - 3 levées = 67,52% - 2 levées = 1,96% R = 3,29

N.B. Pour (k/l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N4
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(m) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Tirer l'As.
4 levées = 50,30% - 3 levées = 42,96% - 2 levées = 6,74% R = 3,44

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 42,39% - 3 levées = 55,65% - 2 levées = 1,96% **R = 3,404**

VAR 1- N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le Valet (2) Laisser courir le 10. Si Ouest fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers Sud et si la dernière petite carte apparaît en Est, mettre **soit** la Dame (Est = CPF), **soit** un petit (Ouest = CPF).
4 levées = 50,30% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 9,57% **R = 3,407**

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Tirer l'As. S'il perd au Valet ou au Roi (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 45,78% - 3 levées = 49,44% - 2 levées = 4,78% **R = 3,410**

N.B. Cette combinaison n'a pas de MTPP : MAX < VAR 2
(MAX < VAR 2 < VAR 1 < MAX)

Page 194 **N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = PAS DE MIMP
(MAX < VAR 2)

(n) MAX : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Tirer l'As.
4 levées = 55,96% - 3 levées = 39,26% - 2 levées = 4,78% **R = 3,512**

N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le 9 ou le Valet (2) Laisser courir le 10. Si Ouest fournit le 9, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers Sud et si la dernière petite carte apparaît en Est, mettre **soit** la Dame (Est = CPF), **soit** un petit (Ouest = CPF).
4 levées = 58,78% - 3 levées = 31,65% - 2 levées = 9,57% R = 3,49

SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 52,57% - 3 levées = 45,47% - 2 levées = 1,96% **R = 3,506**

N.B. Pour (n) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

Page 195 **N°69** **(a)** (N) A109 **(b)** (N) A109
(S) Dxxxx (S) D8xxx

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
(a) 4 levées = 71,22% - 3 levées = 26,82% - 2 levées = 1,96% R = 3,69
(b) 5 levées = 2,83% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 28,78% R = 3,74

(b) VAR (-) : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer l'As (Cf. N° 66 b).
4 levées = 61,61% - 3 levées = 38,39% R = 3,62
mais si Est met le Roi avec Rx : 4 levées = 71,78% et R = 3,72

N°69 **(c)** (N) Axx **(d)** (N) A9x
(S) D10xxx (S) D10xxx

MAX - (c) N4 - N3 - N2 - (d) N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers la Dame.
(c) 4 levées = 61,61% - 3 levées = 27,95% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,96% R = 3,49
(d) 4 levées = 67,26% - 3 levées = 30,78% - 2 levées = 1,96% R = 3,65

N.B. (c) La présence du 8 en Sud augmente le rendement sans modifier le maniement
Axx / D108xx R = 3,55

VAR 1 (Est = CPF + Ouest = Régulier) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
(c) 4 levées = 53,13% - 3 levées = 36,43% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,96% R = 3,41
(d) 4 levées = 58,78% - 3 levées = 39,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,57

(d) VAR 2 (Ouest = CPF) : (1) Laisser courir la Dame. Si elle tient ou si elle perd (2) Attaquer vers le 9. Si elle est couverte (2) Jouer le 9.
4 levées = 59,91% - 3 levées = 36,18% - 2 levées = 3,91% R = 3,56

Page 195 **N°69 Ajouter, avec le 7 en Sud :**

(e) (N) A9x
(S) D107xx

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As **(2) Attaquer du 9**
5 levées = 2,83% - 4 levées = 64,43% - 3 levées = 30,78%
2 levées = 1,96% R = 3,68

N°69 Ajouter

(f) (N) A8x
(S) D10xxx

(g) (N) A87
(S) D10xxx

(h) (N) A8x
(S) D107xx

(i) (N) A10x
(S) D98xx

(j) (N) Axx
(S) D1098x

(f/g) MAX - N4 : (1) Tirer l'As…
4 levées = 61,61% - 3 levées = 30,78% - 2 levées = 7,61% R = 3,54

(f) SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 49,17% - 3 levées = 48,87% - 2 levées = 1,96% R = 3,47

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(g) SO3 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au Valet (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 35,61% - 3 levées = 64,39% R = 3,36

(g) VAR : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 49,17% - 3 levées = 48,87% - 2 levées = 1,96% R = 3,47

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Manche = SO3

(h) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As…
5 levées = 2,83% - 4 levées = 58,78% - 3 levées = 30,78%
2 levées = 7,61% R = 3,57

SO3 (+ 5,65) : Cf.(f) (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 49,17% - 3 levées = 48,87% - 2 levées = 1,96% R = 3,47

SO3 (-) : Cf.(g) (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au Valet (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 2,83% - 4 levées = 32,78% - 3 levées = 62,43%
2 levées = 1,96% R = 3,36

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(i/j) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10 (i) ou Laisser courir le 10 (j). Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10 (i) ou Attaquer vers le 9 (j). Sinon (2) Laisser courir le 9. **Cf.(b)**
5 levées = 2,83% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 28,78% R = 3,74

VAR - N4 (Ouest = CPF) : (1) Laisser courir la Dame.
4 levées = 71,22% - 3 levées = 28,78% R = 3,71

Page 196 **N° 70** (N) Dxx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°70(a)**

(S) A10x(xx)

MAX - N4 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 78,00% - 3 levées = 22,00% R = 3,78

N.B. Pour la combinaison (d) : Dxxxxx / A10x, si (1) Ouest défausse (2) Attaquer vers le 10.

Ajouter N°70 BIS :

(a/b/c)	(N) Dxx(x)	**(d)**	(N) Dxxxxx	**(e)**	(N) Dx
	(S) A108x(x)		(S) A108		(S) A108xxxx

(a/b/c) MAX - N4 (N5 pour a) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 78,00% - 3 levées = 22,00% R = 3,78

N5 (N6 pour a) : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 64,13% - 3 levées = 24,87%
2 Levées = 4,78% R = 3,72

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N5
2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N5
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

Idem pour (a) en remplaçant 5 levées par 6 levées, N5 par N6, N4 par N5.

(d) MAX - N5 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame sauf si (1) Ouest défausse, alors (2) Attaquer vers le 10 (Cf. N°70 d).
5 levées = 78,00% - 4 levées = 22,00% R = 4,78

N6 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
6 levées = 6,22% - 5 levées = 59,35% - 4 levées = 29,65%
3 Levées = 4,78% R = 4,67

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou Chelem = N6
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5

(e) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
6 levées = 71,78% - 5 levées = 28,22% R = 5,72

VAR - N6 : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 71,78% - 5 levées = 23,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,67

N7 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
7 levées = 6,22% - 6 levées = 59,35% - 5 levées = 29,65%
4 Levées = 4,78% R = 5,67

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 7 levées : 1T ou 1K = MAX - N6
Non Vulnérable 1C et + = N7
S'il faut réaliser 7 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N7
S'il faut réaliser 4, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5

Page 196 **Ajouter N°70 TER :**

(a/b/c) (N) D87(x) **(d)** (N) D87xxx

(S) A10xx(x) (S) A10x

(a/b/c) MAX - N4 (N5 pour a) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 78,00% - 3 levées = 22,00% R = 3,78

N5 (N6 pour a) : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 64,13% - 3 levées = 24,87%
2 Levées = 4,78% R = 3,72

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N5
2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N5
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

Idem pour (a) en remplaçant 5 levées par 6 levées, N5 par N6, N4 par N5.

(d) MAX - N5 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 78,00% - 4 levées = 22,00% R = 4,78

N6 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
6 levées = 6,22% - 5 levées = 59,35% - 4 levées = 29,65%
3 Levées = 4,78% R = 4,67

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : Partielle = MAX - N5
Manche ou Chelem = N6
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5

N° 71 (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°71(a)**

(S) AD109(x)

MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Tirer l'As sauf si Ouest a défaussé ou a fourni le . Valet.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 23,43% **R = 4,031**

SO4 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 76,00% - 3 levées = 17,22% R = 3,90

VAR 1 (Est = CPL + 2) - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Faire l'impasse contre le Valet.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 49,43% - 3 levées = 24,00% **R = 4,026**

VAR 2 - MTPP : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
5 levées = 24,00% - 4 levées = 52,57% - 3 levées = 23,43% **R = 4,01**
C'est le seul MTPP !

VAR 3 (Est = CPL + 2) : Faire des impasses successives (1) contre le Valet, puis (2) contre le Roi.
5 levées = 24,00% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 24,00% **R = 4,00**

Page 196

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = VAR 2 (MTPP)

Idem pour (a) en remplaçant 4 levées par 5 levées, N5 par N6, SO4 par SO5.

N.B. Dans toutes les situations analogues, le maniement de sécurité permet de capturer un Roi sec mal placé (6,22%). Par ailleurs, les chances relatives du maniement MAX et des variantes s'égalisent pour une disparité d'une carte et s'inversent pour une disparité égale ou supérieure à 2 cartes.
L' avantage de VAR 2 et VAR 3 (**sans oublier que VAR 3 est MTPP**) tient au fait que l'on peut capturer deux honneurs quatrièmes en Est du côté présumé long. Lorsque cette possibilité n'existe pas, en tournoi par quatre, ce maniement reste toujours très inférieur aux maniements MAX et VAR 1.

N°71 BIS (N) 10987 2 combinaisons **(a/b) remplace le N°71(b)**
(S) ADxx(x)

Cf. N°71(b/c), tous les maniements et tous les pourcentages sont les mêmes.
VAR 3 - MTPP : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.

Page 197

N°72 **(a)** (N) AD10 **(b)** (N) AD10
(S) xxxxxx (S) 9xxxxx

MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Tirer l'As.
(a) 6 levées = 26,57% - 5 levées = 45,22% - 4 levées = 23,43%
3 levées = 4,78% R = 4,94
(b) 6 levées = 26,57% - 5 levées = 50,00% - 4 levées = 23,43% R = 5,03

SO5 - (a) + 6,22 - (b) + 1,43 : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 6 levées = 6,78% - 5 levées = 71,22% - 4 levées = 17,22%
3 levées = 4,78% R = 4,80
(b) 6 levées = 6,78% - 5 levées = 71,22% - 4 levées = 22,00% R = 4,85

VAR 1 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame.
(a) 6 levées = 19,22% - 5 levées = 56,78% - 4 levées = 19,22%
3 levées = 4,78% R = 4,90
(b) 6 levées = 19,22% - 5 levées = 56,78% - 4 levées = 24,00% R = 4,95

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
(a) 6 levées = 19,22% - 5 levées = 57,35% - 4 levées = 18,65%
3 levées = 4,78% R = 4,91
(b) 6 levées = 19,22% - 5 levées = 57,35% - 4 levées = 23,43% R = 4,96

N.B. Le seul maniement MTPP est VAR 2 pour (a), mais MAX pour (b) ...

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = VAR 2
Manche ou Chelem = SO5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = VAR 2 (MTPP)

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle ou Manche = MAX - N6
Chelem = SO5

N° 73 (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°73(a)**

(S) AD10x(x)

MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Tirer l'As.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 18,65%
2 levées = 4,78% R = 3,98

SO4 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 76,00% - 3 levées = 12,43%
2 levées = 4,78% R = 3,85

VAR 1 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 56,78% - 3 levées = 19,22%
2 levées = 4,78% R = 3,90

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 57,35% - 3 levées = 18,65%
2 levées = 4,78% R = 3,91

N.B. Le maniement MTPP est le MAX : (1) Attaquer vers la Dame et si Ouest fournit (2) Tirer l'As, sauf si l'on ne dispose que d'une entrée supplémentaire en Nord. Dans ce cas le maniement MTPP est alors aussi le maniement VAR 2.

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N5 - N3

Idem pour (a) en remplaçant 4 levées par 5 levées, N5 par N6, SO4 par SO5.

N°73 (N) 10xx(x) 4 combinaisons **(d/e/f/g) remplace le N°73(b)**

(S) ADx(xx)

MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Tirer l'As.
5 levées = 20,35% - 4 levées = 51,43% - 3 levées = 28,22% R = 3,92

SO4 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 71,22% - 3 levées = 22,00% R = 3,85

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
Idem pour (d/g) en remplaçant 4 levées par 5 levées, N5 par N6, SO4 par SO5.

N.B. La présence du 8 en Sud (10xxx / AD8xx) ne modifie ni les maniements ni les pourcentages.

N°73 (N) 10xx(x) 3 combinaisons **(h/i/j) remplace le N°73(c)**

(S) AD9x(x)

MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Tirer l'As.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 23,43% R = 4,03

SO4 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 76,00% - 3 levées = 17,22% R = 3,90

VAR 1 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers la Dame.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 56,78% - 3 levées = 24,00% R = 3,95

Page 197

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 57,35% - 3 levées = 23,43% R = 3,96

N.B. Pour (i/j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
Idem pour (h) en remplaçant 4 levées par 5 levées, N5 par N6, SO4 par SO5.

N°73 (N) 1098x 2 combinaisons **(k/l) remplace le N°73(d)**
(S) ADxx(x)

MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Tirer l'As.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 23,43% R = 4,03

SO4 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 76,00% - 3 levées = 17,22% R = 3,90

VAR 1 : (1/2) Laiisser courir le 10 et le 9 (impasses successives contre le Valet puis le Roi)
5 levées = 19,22% - 4 levées = 56,78% - 3 levées = 24,00% R = 3,95

VAR 2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 57,35% - 3 levées = 23,43% R = 3,96

N.B. Pour (i/j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N.B. Le maniement VAR 2 est le seul MTPP pour les N° 71 - 71 BIS - 72 (a) :
(1) Attaquer vers le 10 ou (1) Laisser courir le 10 et s'il perd au Valet (2) Tirer l'As.

(N) xxx(x) (N) 10987 (N) AD10
(S) AD109(x) (S) ADxx(x) (S) xxxxxx

Par contre, pour toutes les autres combinaisons, N°72 (b) et N° 73 (a/…l), le MTPP est le maniement MAX.

N°73 Ajouter :

(m) (N) 1098 **(n)** (N) 1098xxx
(S) ADxxxx (S) ADx

(m) MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
6 levées = 26,57% - 5 levées = 45,21% - 4 levées = 28,22% R = 4,98

SO5 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 71,22% - 4 levées = 22,00% R = 4,85

MTPP = VAR : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
6 levées = 19,22% - 5 levées = 57,35% - 4 levées = 23,43% R = 4,96

N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = VAR
Manche ou Chelem = SO5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat en Majeure ou à SA = MAX
Tout contrat en Mineure = VAR (MTPP)

Page 197

(n) MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
6 levées = 26,57% - 5 levées = 50,00% - 4 levées = 23,43% R = 5,03

SO5 (+ 1,43) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 71,22% - 4 levées = 22,00% R = 4,85

N.B. Pour (n) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle ou Manche = MAX
Chelem = SO5

Ajouter N°73 BIS :

(a) (N) 1098	**(b)** (N) 1098x	**(c)** (N) 1098xx
(S) AD7xxx	(S) AD7xx	(S) AD7x
(d) (N) 109x	**(e)** (N) 109xx	**(f)** (N) 109xxx
(S) AD87xx	(S) AD87x	(S) AD87
(g) (N) 10xx	**(h)** (N) 10xxx	**(i)** (N) 10xxxx
(S) AD98xx	(S) AD98x	(S) AD98

Pour ces 9 combinaisons se reporter au N°71 BIS : mêmes maniements et mêmes %

MAX : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Tirer l'As.
6/5 levées = 26,57% - 5/4 levées = 50,00% - 4/3 levées = 23,43% R = 5,03 ou 4,03

SO5 (ou SO4) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
6/5 levées = 6,78% - 5/4 levées = 76,00% - 4/3 levées = 17,22% R = 4,90 ou 3,90

MTPP : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
6/5 levées = 24,00% - 5/4 levées = 52,57% - 4/3 levées = 23,43% R = 5,01 ou 4,01

Ajouter N°73 TER :

(a) (N) 109x	**(b)** (N) 109xx	**(c)** (N) 109xxx
(S) AD86xx	(S) AD86x	(S) AD86
(d) (N) 10xx	**(e)** (N) 10xxx	**(f)** (N) 10xxxx
(S) AD97xx	(S) AD97x	(S) AD97

Pour ces 6 combinaisons se reporter au N°71 BIS : mêmes maniements et mêmes %

MAX - N6 (ou N5) : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Tirer l'As.
6/5 levées = 26,57% - 5/4 levées = 50,00% - 4/3 levées = 23,43% R = 5,03 ou 4,03

SO5 (ou SO4) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
6/5 levées = 6,78% - 5/4 levées = 76,00% - 4/3 levées = 17,22% R = 4,90 ou 3,90

MTPP : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
6/5 levées = 24,00% - 5/4 levées = 52,57% - 4/3 levées = 23,43% R = 5,01 ou 4,01

Ajouter N°73 QUATRE :

(N) 109x(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**
(S) ADx(xx)

MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 45,21% - 3 levées = 28,22% R = 3,98

Page 197 **SO4 (+ 6,22) :** (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 71,22% - 3 levées = 22,00% R = 3,85

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable
Idem pour (a/d) en remplaçant 4 levées par 5 levées, N5 par N6, SO4 par SO5.

Ajouter N°73 CINQ :

(N) 109x(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**
(S) AD7(xx)

(N) 10976 3 combinaisons **(e/f/g)**
(S) ADx(xx)

MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 45,21% - 3 levées = 28,22% R = 3,98

SO4 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame seulement si Est fournit le Valet, sinon mettre l'As.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 71,22% - 3 levées = 22,00% R = 3,85

VAR : (1) Attaquer du 10. Si Est fournit petit, laisser courir le 10 et s''il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est fournit le 8, mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 57,35% - 3 levées = 23,43% R = 3,96

N.B. Pour (b/c/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = VAR
Manche ou Chelem = SO4
Idem pour (a/d/g) en remplaçant 4 levées par 5 levées, N5 par N6, SO4 par SO5.

Page 198 **N°74**

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) D109	(N) D109	(N) D10x
(S) Axxxxx	(S) A8xxxx	(S) A97xxx

MAX - (a) N6 - N5 - (b/c) N6 - (Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 10.
(a) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 71,78% - 4 levées = 17,22%
3 levées = 4,78% R = 4,79
(b/c) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 71,78% - 4 levées = 22,00% R = 4,84
(Cf. N° 77 c avec 3 cartes en Sud)

(a) SO4 (+ 4,78) - (b/c) SO5 (+ 2,21) (et Est = CPL ou CPF) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
(a) 5 levées = 75,44% - 4 levées = 24,56% R = 4,75
(b/c) 5 levées = 80,21% - 4 levées = 19,79% R = 4,80
Si Ouest met le Roi avec Rx :
(a) 5 levées = 89,00% - 4 levées = 11,00% R = 4,89
(b/c) 5 levées = 93,78% - 4 levées = 6,22% R = 4,94

VAR 1 - (a) SO4 (+ 4,78) - (b/c) SO5 (+ 3,35) - (et Est = CPL) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet, en admettant que Ouest ne mette pas le Roi avec Rx (2) Tirer l'As.
(a) 5 levées = 76,57% - 4 levées = 23,43% R = 4,77
(b/c) 5 levées = 81,35% - 4 levées = 18,65% R = 4,81

VAR 2 - N6 (Est = CPL) - (a) SO4 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 10.
(a) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 65,00% - 4 levées = 28,78% R = 4,77
(b/c) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 69,78% - 4 levées = 24,00% R = 4,82

Page 198 **VAR 3 - N6 - (a) SO4 :** (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
(a) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 65,57% - 4 levées = 28,22% R = 4,78
(b/c) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 70,91% - 4 levées = 22,87% R = 4,83

(a) VAR 4 - N6 - SO4 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
6 levées = 6,22% - 5 levées = 65,57% - 4 levées = 28,22% R = 4,78

N.B. VAR 3 et VAR 4 sont en théorie les 2 "vrais" maniements SO4 pour (a).
Pour (b/c) le "vrai" maniement SO5 est VAR 1.

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 (VAR 4)

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5 (VAR 1)

N°74 Ajouter :

(d) (N) D10x
(S) A98xxx

MAX - N6 : (1) Tirer l'As…
6 levées = 6,22% - 5 levées = 71,78% - 4 levées = 22,00% R = 4,84

SO5 (+ 3,35) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
5 levées = 81,35% - 4 levées = 18,65% R = 4,81

VAR - N6 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
6 levées = 6,22% - 5 levées = 70,35% - 4 levées = 23,43% R = 4,83

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

Page 199 **N°75** (N) D109x — 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°75(a)**
(S) Axx(xx)

N°75 BIS (N) D10xx — 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°75(b)**
(S) A9x(xx)

Pour le N°75 et le N°75 BIS :

MAX - N5 - N4 (et Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 76,56% - 3 levées = 17,22% R = 3,89

VAR 1 - N5 (et Est = CPL) : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 65,00% - 3 levées = 28,78% R = 3,77

VAR 2 (Est = CPL ou CPF) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 75,43% - 3 levées = 24,57% R = 3,75
En supposant que Ouest mette le Roi s'il détient Rx :
4 levées = 89,00% - 3 levées = 11,00% R = 3,89
(mais si l'on a mésestimé la défense : -13,57% pour 4 levées)

VAR 3 - N5 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 28,22% R = 3,78

VAR 4 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
4 levées = 76,55% - 3 levées = 23,45% R = 3,77

Page 199 **N°75 BIS Ajouter :**

(d) (N) D10x

(S) A9xxxx

MAX - N6 - N5 : (1) Tirer l'As…
6 levées = 6,22% - 5 levées = 71,78% - 4 levées = 22,00% R = 4,84

VAR - N6 : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
6 levées = 6,22% - 5 levées = 65,56% - 4 levées = 28,22% R = 4,78

N°75 TER (N) D109x 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°75(c)**

(S) A8x(xx)

MAX - N5 - N4 (et Ouest = CPL) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 76,56% - 3 levées = 17,22% R = 3,89

VAR 1 - N5 (et Est = CPL) : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 69,78% - 3 levées = 24,00% R = 3,82

VAR 2 (Est = CPL ou CPF) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir la Dame.
4 levées = 80,21% - 3 levées = 19,79% R = 3,80
En supposant que Ouest mette le Roi s'il détient Rx :
4 levées = 93,78% - 3 levées = 6,22% R = 3,94
(mais si l'on a mésestimé la défense : -13,57% pour 4 levées)

VAR 3 - N5 (et Est = CPF) : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 70,34% - 3 levées = 23,44% R = 3,83

VAR 4 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
4 levées = 81,33% - 3 levées = 18,67% R = 3,81

N°76 (N) D10xx 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°76(a)**

(S) Axx(xx)

(d) (N) D10x **Remplace le N°76(b)**

(S) Axxxxx

MAX - (a/b) N5 - N4 - N3 - (c/d) N6 - N5 - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame (ou vers le 10 si Est a défaussé ou fourni le Roi).
(a/b) 5 levées = 6,22% - 4 levées = 76,57% - 3 levées = 12,43%
2 levées = 4,78% R = 3,84
(c) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 76,57% - 4 levées = 12,43% **D10xxxx / Axx**
3 levées = 4,78% R = 4,84
(d) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 71,78% - 4 levées = 17,22%
3 levées = 4,78% R = 4,79 (Cf. 74 a)

N°76 Ajouter, avec le 8 en Sud :

(e/f/g) (N) D10xx **(h)** (N) D10x

(S) A8x(xx) (S) A8xxxx

MAX - (e/f) N5 - N4 - (g/h) N6 - N5 : (1) Tirer l'As… **Cf.(a/b/c/d)**
(e/f) 5 levées = 6,22% - 4 levées = 76,57% - 3 levées = 12,43%
2 levées = 4,78% R = 3,84
(g) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 76,57% - 4 levées = 12,43%
3 levées = 4,78% R = 4,84
(h) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 71,78% - 4 levées = 17,22%
3 levées = 4,78% R = 4,79

Page 199 **(e/f) SO3 - 1 - (g/h) SO4 - 1 (+ 4,78) :**

(1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As. Si Est ne fournit pas
(2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest ne fournit pas (2) Attaquer vers le 8 :
(e/f) 4 levées = 76,57% - 3 levées = 23,43% R = 3,77
(g/h) 5 levées = 76,57% - 4 levées = 23,43% R = 4,77 Cf N°74(a) VAR 1

Ajouter un autre maniement (e/f) SO3 - 2 - (g/h) SO4 - 2 :

(1) Attaquer vers le 8
(e/f) 5 levées = 6,22% - 4 levées = 64,13% - 3 levées = 29,65% R = 3,77
(g) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 64,13% - 4 levées = 29,65% R = 4,77
(h) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 59,35% - 4 levées = 34,43% R = 4,72

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = SO3 - 1
1C et + = SO3 -1 ou SO3 -2

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = SO4 - 1
1C et + = SO4 -1 ou SO4 -2

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4 - 1

N.B. Pour (d) : D10x / Axxxxx (sans le 8), le maniement (g) SO4 donne :
5 levées = 76,57% - 4 levées = 18,65% - 3 levées = 4,78% R = 4,72
Pour (d) la présence du 9 en Sud, sans le 8 ni le 7, **(D10x / A9xxxx)**
aumente le rendement
6 levées = 6,22% - 5 levées = 71,78% - 4 levées = 22,00% R = 4,84
Cf. N°75 BIS(d)

Page 200 **N°77** (N) A109x 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°77(a)**
(S) Dxx(xx)

(d) (N) A109 **Remplace le N°77(b)**
(S) Dxxxxx

Remplacer la rédaction du dictionnaire par la suivante :

MAX - (a/b) N5 - N4 - (c/d) N6 - N5 : (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le 10.
5 ou 6 levées = 6,22% - 4 ou 5 levées = 71,78%
3 ou 4 levées = 22,00% R = 3,84 ou 4,84

VAR 1 - (a/b) N5 - (c/d) N6 - Ouest = CPL : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd
(2) Attaquer vers le 10.
(a/b/c) 5 ou 6 levées = 6,22% - 4 ou 5 levées = 69,78%
3 ou 4 levées = 24,00% R = 3,82 ou 4,82
(d) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 65,00% - 4 levées = 24,00%
3 levées = 4,78% R = 4,73

VAR 2 - En supposant qu'Est fasse l'erreur de mettre le Roi quand il détient Rx :
(1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 9 (Cf. N°74-75 - Nord visible)
(a/b/c) 4 ou 5 levées = 84,22%, R = 3,84 ou 4,84 (89,00% avec le 7 en Nord)
(d) 5 levées = 84,22%
Dans tous les cas : **- 13,57%** si l'on a mésestimé la défense.

VAR 3 - (a/b) N5 - (c/d) N6 (Ouest = CPL + 1) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet
(2) Tirer l'As.
(a/b/c/d) 5 ou 6 levées = 6,22% - 4 ou 5 levées = 70,35%
3 ou 4 levées = 23,43% R = 3,83 ou 4,83

Page 200

VAR 4 - (a/b) N5 - (c/d) N6 (Ouest = CPL + 2) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet
(2) Attaquer vers le 10 : - 0,57% pour 4 ou 5 levées.
(a/b/c/d) 5 ou 6 levées = 6,22% - 4 ou 5 levées = 69,78%
3 ou 4 levées = 24,00% R = 3,82 ou 4,82

VAR 5 - (a/b) N5 - (c/d) N6 et Ouest = CPF : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd
(2) Tirer l'As.
(a/b/c) : 5 ou 6 levées = 6,22% - 4 ou 5 levées = 70,35%
3 ou 4 levées = 23,43% R = 3,83 ou 4,83
(d) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 65,56% - 4 levées = 23,44%
3 levées = 4,78% R = 4,73

N°77 BIS (N) A1098 2 combinaisons **(a/b) remplace le N°77(c)**

(S) Dxxx(x)

(c) (N) A1098xx **(d)** (N) A109 **Remplace le N°77(d)**

(S) Dxx (S) D8xxxx

Remplacer la rédaction du dictionnaire par la suivante :

MAX - (a/b) N5 - N4 - (c) N6 - (d) N6 - N5 : (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le 10.
(a/b/d) 5 ou 6 levées = 6,22% - 4 ou 5 levées = 76,56%
3 ou 4 levées = 17,22% R = 3,89 ou 4,89
(c) Avec 3 cartes en Sud (A1098xx / Dxx) :
(c) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 71,78% - 4 levées = 22,00% R = 4,84

(c) SO5 (+ 3,35) : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Tirer l'As.
5 levées = 81,35% - 4 levées = 18,65% R = 4,81

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

VAR 1 - (a/b) N5 - (c/d) N6 - Ouest = CPL : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd
(2) Attaquer vers le 10.
(a/b/c/d) 5 ou 6 levées = 6,22% - 4 ou 5 levées = 69,78%
3 ou 4 levées = 24,00% R = 3,82 ou 4,82

VAR 2 - En supposant qu'Est fasse l'erreur de mettre le Roi quand il détient Rx :
(1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 9 (Cf. N°74-75 - Nord visible)
(a/b/c) 4 ou 5 levées = 93,78%, R = 3,94 ou 4,94
(d) 5 levées = 84,22%
Dans tous les cas : - 13,57% si l'on a mésestimé la défense.

VAR 3 - (a/b) N5 - (c/d) N6 (Ouest = CPL + 1) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet
(2) Tirer l'As.
(a/b/d) 5 ou 6 levées = 6,22% - 4 ou 5 levées = 75,13%
3 ou 4 levées = 18,65% R = 3,88 ou 4,88
(c) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 70,35% - 4 levées = 23,43% R = 4,83

VAR 4 - (a/b) N5 - (c/d) N6 (Ouest = CPL + 2) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet
(2) Attaquer vers le 10 : - 0,57% pour 4 ou 5 levées.
(a/b/d) 5 ou 6 levées = 6,22% - 4 ou 5 levées = 74,56%
3 ou 4 levées = 19,22% R = 3,87 ou 4,87
(c) 6 levées = 6,22% - 5 levées = 69,78% - 4 levées = 24,00% R = 4,82

VAR 5 - (a/b) N5 - (c/d) N6 et Ouest = CPF : (1) Laisser courir la Dame. Si elle perd
(2) Tirer l'As.
(a/b/c/d) : 5 ou 6 levées = 6,22% - 4 ou 5 levées = 70,35%
3 ou 4 levées = 23,43% R = 3,83 ou 4,83

Page 201 **N° 78** (N) x(xxxx) 7 combinaisons **(a/b/c/d/e/f/g) remplace le N°78(a)**

(S) AD10(xx)

MAX - N5 - N4 : (1) Faire l'impasse contre le Roi.
5 levées = 39,00% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 11,00% R = 4,28

VAR 1 (Ouest = CPF) : (1) Tirer l'As.
5 levées = 26,00% - 4 levées = 63,00% - 3 levées = 11,00% R = 4,15

VAR 2 (Est = CPL + 3) : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 37,00% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 11,00% R = 4,26
Les chances des maniements MAX et VAR 2 s'égalisent pour un écart de 2 cartes.

N°78 BIS (N) 10x(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°78(b)**

(S) AD9(xx)

MAX - N5 - N4 : (1) Faire l'impasse contre le Roi en attaquant du 10 pour tenter de provoquer une faute d'Est (couvrir avec RVx).
5 levées = 39,00% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 11,00% R = 4,28

VAR 1 (Ouest = CPF) : (1) Tirer l'As.
5 levées = 26,00% - 4 levées = 63,00% - 3 levées = 11,00% R = 4,15

VAR 2 (Est = CPL + 3) : (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 37,00% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 11,00% R = 4,26
Les chances des maniements MAX et VAR 2 s'égalisent pour un écart de 2 cartes.

N° 79 (N) Dxx(xx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°79(a)**

(S) A10(xxx)

MAX - N5 : (1) Tirer l'As.
5 levées = 26,00% - 4 levées = 63,00% - 3 levées = 11,00% R = 4,15

VAR (Est = CPL + CPF) : (1) Laisser courir la Dame.
5 levées = 13,00% - 4 levées = 76,00% - 3 levées = 11,00% R = 4,02

SO4 (+ 11,00) : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 13,00% - 4 levées = 87,00% R = 4,13

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N.B. La combinaison 79(b) du dictionnaire (ci-dessous) se trouve en **36(b) page 180** :

(N) Dx

(S) A10xxxxx

Ajouter N°79 BIS :

(N) D10x(xx) (N) D109(xx) 12 combinaisons **(a/b/c/d/e/f/g/h/i/j/k/l)**

(S) A9(xxx) (S) Ax(xxx)

MAX - N5 : (1) Tirer l'As.
5 levées = 26,00% - 4 levées = 63,00% - 3 levées = 11,00% R = 4,15

SO4 (+ 11.00) : (1) Laisser courir le 10 (si Est fournit le petit).
5 levées = 13,00% - 4 levées = 87,00% R = 4,13

N.B. Pour (c/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 201 **N° 80** (N) x(xxxx) 9 combinaisons **(a/b/c/d/e/f/g/h/i) remplace le N°80(a)**
Cf.N°3(a) page 134 (avec singleton en Nord)

(S) AD(xxxx)

MAX - N6 : (1) Tirer l'As.
6 levées = 52,00% - 4 levées = 48,00% R = 5,52

VAR (Est = CPL + 2 ou CPF) : (1) Attaquer vers la Dame.
6 levées = 50,00% - 4 levées = 50,00% R = 5,50

N°80 BIS (N) D(xxxx) 11 combinaisons **(a/b/c/d/e/f/g/h/i/j/k) remplace le N°80(b)**

(S) A(xxxxx)

MAX - N6 : (1) Tirer l'As.
6 levées = 52,00% - 4 levées = 48,00% R = 5,52

Page 205

IL MANQUE LE ROI, LE VALET, LE DIX ET LE NEUF

N°1 (N) A **5/10 cartes** 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f)**
remplace le N°1(a)
(S) Dxxx(xxxxx)

MAX : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer des petits, jusqu'à ce que la Dame soit maîtresse.
(a) 5 cartes : 2 levées = 22,31% - 1 levée = 77,69% R = 1,22
(b) 6 cartes : 3 levées = 26,64% - 2 levées = 45,22% - 1 levée = 28,14% R = 1,99
(c) 7 cartes : 4 levées = 51,68% - 3 levées = 34,72% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,37
(d) 8 cartes : 6 levées = 27,13% - 5 levées = 46,35% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,97
(e) 9 cartes : 7 levées = 53,13% - 6 levées = 37,30% - 5 levées = 9,57% R = 6,44
(f) 10 cartes : 9 levées = 26,00% - 8 levées = 52,00% - 7 levées = 22,00% R = 8,04

N°1 BIS (N) -- **5/10 cartes** 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f)**
remplace le N°1(b)
(S) ADxxx(xxxxx)

MAX : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer des petits, jusqu'à ce que la Dame soit maîtresse.
(a) 5 cartes : 2 levées = 55,04% - 1 levée = 44,96% R = 1,55
(b) 6 cartes : 4 levées = 26,64% - 3 levées = 44,25% - 2 levées = 22,77%
1 levée = 6,34% R = 2,91
(c) 7 cartes : 5 levées = 51,68% - 4 levées = 34,72% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,37
(d) 8 cartes : 7 levées = 27,13% - 6 levées = 46,35% - 5 levées = 22,61%
4 levées = 3,91% R = 5,97
(e) 9 cartes : 8 levées = 53,13% - 7 levées = 37,30% - 6 levées = 9,57% R = 7,44
(f) 10 cartes : 10 levées = 26,00% - 9 levées = 52,00% - 8 levées = 22,00% R = 9,04

N°2 (N) x **3/10 cartes** 8 combinaisons **(a/b/c/d/e/f/g/h)**
remplace le N°2(a)
(S) AD(xxxxxxxxx)

MAX : (1) Attaquer vers la Dame.
(a/b/c) 3/5 cartes : 2 levées = 50,00% - 1 levée = 50,00% R = 1,50
(d) 6 cartes : 3 levées = 31,09% - 2 levées = 50,00% - 1 levée = 18,91% R = 2,12
(e) 7 cartes : 5 levées = 17,76% - 4 levées = 41,99% - 3 levées = 31,49%
2 levées = 8,01% - 1 levée = 0,75% R = 3,68
(f) 8 cartes : 6 levées = 33,91% - 5 levées = 48,04% - 4 levées = 16,09%
3 levées = 1,96% R = 5,14
(g) 9 cartes : 8 levées = 20,35% - 7 levées = 45,22% - 6 levées = 29,65%
5 levées = 4,78% R = 6,81
(h) 10 cartes : 9 levées = 39,00% - 8 levées = 50,00% - 7 levées = 11,00% R = 8,28

N.B. La présence du 9 ou du 8 en Sud augmente le rendement sans modifier le maniement.

Page 206

N°3 (N) xx **5/8 cartes** 4 combinaisons **(a/b/c/d)**
remplace le N°3(a)
(S) ADx(xxx)

MAX : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 5 cartes : 2 levées = 50,18% - 1 levée = 49,82% R = 1,502
(b) 6 cartes : 2 levées = 50,48% - 1 levée = 49,52% R = 1,505
(c) 7 cartes : 4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 33,45%
1 levée = 6,80% R = 2,71
(d) 8 cartes : 5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

Page 206

N.B. Ce maniement protège contre un Roi sec mal placé, mais lorsque la fourchette est visible au mort, il est meilleur d'attaquer (1) d'un petit sous As - Dame avant (2) de faire l'impasse contre le Roi. Si Ouest détient le Roi second sans le Valet, il risque de le mettre :

Avec 5 cartes : + 1,84%
Avec 6 cartes : + 3,63%
Avec 7 cartes : + 6,46%
Avec 8 cartes : + 10,17% **Cf. N°7 et N°8**

Ajouter :

Avec 6 cartes la présence du 8 en Sud (xx /AD8x) augmente le rendement :
2 levées = 51,37% R = 1,51

N°3 BIS (N) Ax — (S) Dxx(xxx) **5/8 cartes** 4 combinaisons **(a/b/c/d)** **remplace le N°3(b)**

Ajouter N°3 TER :

(a) (N) xx — (S) AD87
(b) (N) xx — (S) AD87x
(c) (N) xx — (S) AD8xxx

(a/b) MAX - (a) N2 - (b) N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet, mettre la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 8. Si elle tient (2) Tirer l'As. Si le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.

(a) 2 levées = 66,39% - 1 levée = 33,61% R = 1,66
(b) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 50,07% - 2 levées = 25,37%
1 levée = 6,80% R = 2,79

(c) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Donner un coup à blanc (ou Tirer l'As) et (2) Attaquer vers la Dame.

5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

VAR - N5 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9, le 10 ou le Valet (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.

5 levées = 33,91% - 4 levées = 42,39% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 4,08

N°3 TER Ajouter :

(d) (N) 8x — (S) AD76
(e) (N) 87 — (S) AD65

(d/e) MAX - N2 : Cf.(a) en remplaçant (1) "Attaquer vers le 8" par (1) "Laisser courir le 8" et (e) (2) " Attaquer vers le 8" par "Laisser courir le 7". Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 66,39% - 1 levée = 33,61% R = 1,66

N°3 TER Ajouter :

(f) (N) 82 — (S) AD763
(g) (N) 8x — (S) AD764
(h) (N) 8x — (S) AD765

(f) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 7. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet mettre la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8. Si elle tient (2) Tirer l'As. Si (1) le 7 perd (2) Attaquer vers la Dame.

4 levées = 17,76% - 3 levées = 50,07% - 2 levées = 29,00%
1 levée = 3,17% R = 2,82

Page 206

(g) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 7. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet mettre la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8. Si elle tient et si Ouest fournit le 2 ou le 3 (2) Tirer l'As, mais si Ouest fournit le 5 (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 7 perd (2) Attaquer vers la Dame.

4 levées = 17,76% - 3 levées = 51,28% - 2 levées = 27,79%
1 levée = 3,17% R = 2,84

(h) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet mettre la Dame. Si elle perd ou si elle tient (2) Attaquer vers le 7.
Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.

4 levées = 17,76% - 3 levées = 53,23% - 2 levées = 25,84%
1 levée = 3,17% R = 2,86

N°3 TER Ajouter :

(i) (N) 87
(S) AD652

(j) (N) 87
(S) AD653

(k) (N) 87
(S) AD654

(i) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet mettre la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 7. Si elle tient (2) Tirer l'As.
Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.

4 levées = 17,76% - 3 levées = 50,07% - 2 levées = 29,00%
1 levée = 3,17% R = 2,82

(j) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet mettre la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 7. Si elle tient et si Ouest fournit le 2 (2) Tirer l'As, mais si Ouest fournit le 4 (2) Laisser courir le 7. Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.

4 levées = 17,76% - 3 levées = 51,28% - 2 levées = 27,79%
1 levée = 3,17% R = 2,84

(k) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet mettre la Dame. Si elle perd ou si elle tient (2) Laisser courir le 7.
Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.

4 levées = 17,76% - 3 levées = 53,23% - 2 levées = 25,84%
1 levée = 3,17% R = 2,86

N°3 TER Ajouter :

(l) (N) xx
(S) AD875

(m) (N) xx
(S) AD876

(l) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet mettre la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 8. Si elle tient et si Ouest fournit le 2, le 3 ou le 4 (2) Tirer l'As, mais si Ouest fournit le 6 (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.

4 levées = 17,76% - 3 levées = 51,28% - 2 levées = 24,16%
1 levée = 6,80% R = 2,80

(m) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet mettre la Dame. Si elle perd ou si elle tient (2) Attaquer vers le 8.
Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.

4 levées = 17,76% - 3 levées = 53,23% - 2 levées = 25,84%
1 levée = 3,17% R = 2,86

Page 206 **N°4** (N) xx — 5 combinaisons **(a/b/c/d/e) remplace le N°4(a)**

(S) ADx(xxxx)

MAX - N7 : (1) Attaquer vers la Dame.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 45,22% - 5 levées = 29,65%
4 levéex = 4,78% R = 5,81 (idem avec le 9 en Sud)

SO6 (+ 6,22) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame. (idem avec le 9 en Sud)
6 levées = 71,78% - 5 levées = 23,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,67

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX - N7
Non Vulnérable 1C et + = SO6
S'il faut réaliser 6 levées : Tout contrat = SO6
Vulnérable

N°4 BIS (N) Ax — 5 combinaisons **(a/b/c/d/e) remplace le N°4(b)**
Il manque V109

(S) Dxx(xxxx)

MAX - N6 - N5 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
6 levées = 71,78% - 5 levées = 23,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,67

N.B. Avec le 9 en Nord Cf.N°36 page 218

N°4 TER : Remplace les N°4(c/d)

(a) (N) AD
(S) xxxxxxx

(b) (N) Dx
(S) Axxxxxx

(a) MAX - N7 : (1) Attaquer vers la Dame.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 45,22% - 5 levées = 29,65%
4 levéex = 4,78% R = 5,81

(b) MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame.
6 levées = 65,57% - 5 levées = 29,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,61

N.B. Avec le 9 en Sud Cf.N°21(a) page 212

N°5 Avec 10/11 cartes : Cf. N° 78-79-80 page 201

N°6 (N) AD — **5/8 cartes** 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°6(a)**
(S) xxx(xxx)

(N) Dx — **5/8 cartes** 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°6(b)**
(S) Axx(xxx)

MAX : (1) Attaquer vers la Dame.
5/6 cartes : 2 levées = 50,00% - 1 levée = 50,00% R = 1,50
7 cartes : 4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 32,24%
1 levée = 8,01% R = 2,70
8 cartes : 5 levées = 33,91% - 4 levées = 48,04% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 4,14

Page 207 **N°7**

(a) (N) xxx
(S) ADxx

(b) (N) Axx
(S) Dxxx

(c) (N) ADx
(S) xxxx

(d) (N) Dxx
(S) Axxx

Page 207

MAX - (a/b) N3 - (c/d) N3 - N2 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 51,21% - 1 levée = 31,03% R = 1,87

(a/b) SO2 (+ 8,08) : (1) Tirer l'As. (2) Donner un coup à blanc. (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 77,05% - 1 levée = 22,95% R = 1,77

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°7 Ajouter :

(e) (N) xxx
(S) AD8x

(f) (N) Axx
(S) D8xx

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 9, le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 54,44% - 1 levée = 27,80% **R = 1,900**

SO2 (+ 4,85) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 9, le 10 ou le Valet mettre l'As et (2) Attaquer vers le 8. Si Est intercale à nouveau mettre la Dame.
3 levées = 5,33% - 2 levées = 71,72% - 1 levée = 22,95% R = 1,82

VAR : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers Sud. Si Ouest fournit le 9, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 15,99% - 2 levées = 57,83% - 1 levée = 26,18% **R = 1,898**

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N.B. La présence du 7 en Sud (xxx / AD87) ou en Nord (7xx / AD8x) ne modifie pas le maniement mais améliore le rendement (pour le MAX R = 1,95).

(f) MAX : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 15,99% - 2 levées = 57,83% - 1 levée = 26,18% R = 1,90

N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame. **Cf.(b)**
3 levées = 17,76% - 2 levées = 51,21% - 1 levée = 31,03% R = 1,87

SO2 (+ 3,23) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet aux deux premiers tours (2) Mettre la Dame. Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 5,33% - 2 levées = 71,72% - 1 levée = 22,95% R = 1,82

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

N.B. La présence du **7 en Sud (Axx / D87x)** ou **en Nord (A7x / D8xx)** ne modifie pas le maniement mais améliore le rendement (pour le MAX R = 1,95).

Page 207 **N°7** **Ajouter :**

(g) (N) AD8
(S) 7xxx

(h) (N) D8x
(S) A7xx

(i) (N) Dxx
(S) A87x

(j) (N) Dxx
(S) A8xx

(g) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le 9, le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 59,29% - 1 levée = 22,95% R = 1,95

(h/i) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 9, le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8 (h) ou Attaquer vers le 8 (i) et si le 8 perd (3) Attaquer vers le 7.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 56,71% - 1 levée = 25,53% R = 1,92

(j) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 9, le 10 ou le Valet aux deux premiers tours et si la Dame perd (3) Attaquer vers le 8.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 56,06% - 1 levée = 26,18% R = 1,92

N°8

(a) (N) xxxx
(S) ADxx

(b) (N) Axxx
(S) Dxxx

(c) (N) xxx
(S) ADxxx

(d) (N) Axx
(S) Dxxxx

(e) (N) xxxxx
(S) ADx

(f) (N) Axxxx
(S) Dxx

MAX - (a/b) N3 - N2 - (c/d/e/f) N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
(a/b) 3 levées = 33,91% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 13,26% R = 2,21
(c/d/e/f) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,17

VAR (Ouest = CPF) : (1) Tirer l'As. (2) Donner un coup à blanc.
(a/b) 3 levées = 27,13% - 2 levées = 59,61% - 1 levée = 13,26% R = 2,14
(c/d) 4 levées = 27,13% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,10
(e/f) 4 levées = 27,13% - 3 levées = 46,35% - 2 levées = 24,56%
1 levée = 1,96% R = 2,99

N.B. N° 7(a/c) et N° 8(a/c/e) : Lorsque la fourchette As - Dame est visible au mort, il est meilleur d'attaquer (1) d'un petit sous As - Dame. Le flanc peut être tenté de mettre le Roi lorsqu'il détient Rx, voire Rxx.
N°7 (a/c) : + 6,46% et **N°8 (a/c/e)** : + 10,17%

Page 207 **Ajouter N° 8 BIS : 8 cartes avec le 8 (sans le 7)**

(a) (N) xxxx (S) AD8x	**(b)** (N) 8xxx (S) ADxx	**(c)** (N) Axxx (S) D8xx
(d) (N) A8xx (S) Dxxx	**(e)** (N) xxx (S) AD8xx	**(f)** (N) 8xx (S) ADxxx
(g) (N) Axx (S) D8xxx	**(h)** (N) A8x (S) Dxxxx	**(i)** (N) A8xxx (S) Dxx
(j) (N) Axxxx (S) D8x	**(k)** (N) xxxxx (S) AD8	**(l)** (N) 8xxxx (S) ADx

(a/b/c) MAX - N3 - N2 - (e/f/g/h) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As ou Donner un coup à blanc (a/b/e/f), (1) Tirer l'As (c/g/h). (2) Attaquer vers la Dame.
ou (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9, le 10 ou le Valet (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(a/b/c) 3 levées = 33,91% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 13,26% R = 2,21
(e/f/g/h) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,17

N.B. Ces 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. (a/b/c) La présence du 7 en Sud ou en Nord, sans le 6 pour (c), (e/f) La présence du 7 en Nord, (g) La présence du 7 en Sud (sans le 6)
ne modifie ni le maniement ni le rendement.
(xxxx / AD87 ou 7xxx / AD8x ou 87xx/ ADxx ou Axxx / D87x ou A7xx / D8xx ou 7xx / AD8xx ou 87x / ADxxx ou Axx / D87xx)

(d) MAX - N3 - N2 - (i) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8.
(d) 3 levées = 33,91% - 2 levées = 58,48% - 1 levée = 7,61% R = 2,26
(i) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,22

VAR - (d) N3 - (i) N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9, le 10 ou le Valet (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(d) 3 levées = 33,91% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 13,26% R = 2,21
(i) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 42,39% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 3,08

N.B. La présence du 7 en Sud ou en Nord pour (d) ou en Sud pour (i) ne modifie ni le maniement ni le rendement.
(A8xx / D7xx ou A87x / Dxxx ou A8xxx /D7x)
La présence du 7 en Nord pour (g) ne modifie pas le maniement mais améliore le rendement du MAX en assurant 2 levées (R = 3,24).
(A87xx / Dxx)

(j/k/l) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As (j/k/l) ou Donner un coup à blanc (k/l) et (2) Attaquer vers la Dame. **Cf. N°8 (e/f)**
4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,17

VAR - N4 (Ouest = CPF) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9, le 10 ou le Valet (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 42,39% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 3,08

Page 207 **Ajouter N° 8 TER : 8 cartes avec le 8 et le 7 (et parfois le 6)**

(a)	(N) Axxx	**(b)**	(N) A6xx
	(S) D876		(S) D87x
(c)	(N) Axx	**(d)**	(N) A8x
	(S) D876x		(S) D7xxx
(e)	(N) A6x	**(f)**	(N) xxx
	(S) D87xx		(S) AD87x

(a/b) MAX - N3 - N2 - (c/e) MAX - N4 - N3 - N2 - (d) N4 - N3 :
(1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 9, le 10 ou le Valet
et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8 (a/b/c/e) ou Attaquer vers le 8 (d).
(a/b) 3 levées = 33,91% - 2 levées = 58,48% - 1 levée = 7,61% R = 2,26
(c/d) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,22
(e) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 9,57% R = 3,24

(a/b) VAR N3 - (c/d/e) VAR N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9, le 10
ou le Valet (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(a/b) 3 levées = 33,91% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 13,26% R = 2,21
(c/d/e) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,17

(d) SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
Si (1) Ouest intercale le 9, le 10 ou le Valet mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame
ou Donner un coup à blanc.
4 levées = 27,13% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 15,22% R = 3,12

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(f) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As et
(3) Attaquer vers la Dame **ou** (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 52,83% - 2 levées = 11,30%
1 levée = 1,96% R = 3,19

N.B. Ces 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 208

IL MANQUE LE ROI, LE VALET ET LE DIX

N°9	**(a)**	(N) A	**(b)**	(N) --
		(S) D987x		(S) AD9876

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N5 - N4 : (1) Tirer l'As. Si un petit honneur tombe (2) Attaquer de la
Dame. Sinon (2/3) Attaquer du 9 et du 8.
4/5 levées = 1,45% - 3/4 levées = 32,46% - 2/3 levées = 66,09%
R = 2,35 (a) ou 3,35 (b)
(2) Attaquer de la Dame serait très inférieur : 3/4 levées = 26,32%

N.B. L'absence de certaines cartes intermédiaires diminue le rendement sans modifier le
maniement (Cf.N°1).

Page 208 **N°10** **(a)** (N) A — (S) D98xxx **(b)** (N) -- — (S) AD98xxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - N2 - (b) N6 - N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer de la Dame.
5/6 levées = 3,23% - 4/5 levées = 61,37% - 3/4 levées = 26,64%
2/3 levées = 7,27% - 1/2 levées = 1,49% R = 3,58 (a) ou 4,58 (b)

N.B. La présence du 7 ou du 6 augmente le rendement sans modifier le maniement.

N°11 **(a)** (N) A — (S) D98xxxx **(b)** (N) -- — (S) AD98xxxx

MAX - (a) N6 - N5 - N4 - (b) N7 - N6 - N5 : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer du 9, même si un petit honneur est tombé au premier tour.
6/7 levées = 27,13% - 5/6 levées = 57,65% - 4/5 levées = 11,31%
3/4 levées = 3,91% R = 5,08 (a) ou 6,08 (b)

N.B. La présence du 7 assure 4 ou 5 levées (R = 5,12 ou 6,12)

Avec 9 ou 10 cartes : Cf. N°1

Page 209 **N°12** (N) D — (S) A987(6xxx) **5/9 cartes** 5 combinaisons **(a/b/c/d/e)** **remplace le N°12(a)**

MAX - N4/9 : (1) Laisser courir la Dame. (2) Tirer l'As.
(a) 5 cartes : 3 levées = 0,61% - 2 levées = 56,25% - 1 levée = 43,14% R = 1,57
(b) 6 cartes : 4 levées = 1,45% - 3 levées = 55,39% - 2 levées = 43,16% R = 2,58
(c) 7 cartes : 5 levées = 3,23% - 4 levées = 77,11% - 3 levées = 19,66% R = 3,84
(d) 8 cartes : 6 levées = 6,78% - 5 levées = 80,83% - 5 levées = 12,39% R = 4,94
(e) 9 cartes : 7 levées = 53,13% - 6 levées = 42,09% - 5 levées = 4,78% R = 6,48

Ajouter N°12 BIS :

(a) (N) 9 — (S) AD87x **(b)** (N) 9 — (S) AD876

(c) (N) 9 — (S) AD876x **(d)** (N) 9 — (S) AD8765

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 39,00% - 2 levées = 60,11% R = 2,41

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 39,00% - 2 levées = 60,11% R = 2,41

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 24,22% - 4 levées = 56,12% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 0,75% R = 4,04

SO3 (+ 0,75) : (1) Laisser courir le 9.
5 levées = 6,62% - 4 levées = 66,45% - 3 levées = 26,93% R = 3,80

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (Jamais SO3 !!)

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 24,22% - 4 levées = 56,12% - 3 levées = 19,66% R = 4,05

N°13 **(a)** (N) xx — (S) AD9 **(b)** (N) xxx — (S) AD9

MAX - N2 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers la Dame.
2 levées = 63,00% - 1 levée = 37,00% R = 1,63

N°13 Ajouter :

(c) (N) 9x — (S) AD8 **(d)** (N) 98 — (S) AD7

(e) (N) 9xx — (S) AD8 **(f)** (N) 98x — (S) AD7 **(g)** (N) 9xx — (S) ADx

(c/d/e/f) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers la Dame. **Cf.(a/b)**
2 levées = 63,00% - 1 levée = 37,00% R = 1,63

(g) MAX - N2 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 51,21% - 1 levée = 48,79% R = 1,51

N°14 **(a)** (N) xx — (S) AD98 **(b)** (N) xx — (S) AD9x

(a) MAX - N3 - N2 (et Ouest = CPF) : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 9. (3) Tirer l'As.
3 levées = 23,84% - 2 levées = 61,77% - 1 levée = 14,39% R = 2,09

(a) VAR - N3 (et Est = CPF) - (b) MAX - N3 - N2 :
Attaquer (1) vers le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 3 levées = 23,84% - 2 levées = 57,49% - 1 levée = 18,67% R = 2,05
(b) 3 levées = 0,89% - 2 levées = 62,11% - 1 levée = 37,00% R = 1,64

N.B. Pour (b) la présence du 7 en Sud augmente le rendement : **xx / AD97**
3 levées = 7,99% - 2 levées = 61,79% - 1 levée = 30,22% **R = 1,78**

N°14 Ajouter :

(c) (N) 9x — (S) AD87 **(d)** (N) 98 — (S) AD76

(e) (N) 9x — (S) AD86 **(f)** (N) 98 — (S) AD75 **(g)** (N) 9x — (S) AD8x

(c/d/f) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers le 8 (c) ou Laisser courir le 8 (d/f).
(c/d) 3 levées = 23,84% - 2 levées = 61,77% - 1 levée = 14,39% R = 2,09
(f) 3 levées = 7,99% - 2 levées = 77,62% - 1 levée = 14,39% R = 1,94

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 6. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 7,99% - 2 levées = 63,57% - 1 levée = 28,44% R = 1,80

(g) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre l'As et (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 63,08% - 1 levée = 36,03% R = 1,65

Page 209 **N°14 Ajouter :**

(h) (N) 9x
(S) AD7x

(i) (N) 9x
(S) AD76

(j) (N) 97
(S) AD6x

(k) (N) 97
(S) AD65

(h) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre un petit et (2) Attaquer vers la Dame, même si Ouest fournit le 8 au premier tour. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 51,37% - 1 levée = 48,63% R = 1,51

(i/k) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 7 (i) ou Laisser courir le 7 (k). Si le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 0,48% - 2 levées = 65,91% - 1 levée = 33,61% R = 1,67
(on fait 3 levées avec le 8 sec en Ouest)

(j) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame, sauf si Ouest fournit le 8 au premier tour, alors (2) Laisser courir le 7. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 52,10% - 1 levée = 47,90% R = 1,52

Page 210 **N°15**

(a) (N) Ax
(S) D9xx

(b) (N) Ax
(S) D98x

(c) (N) Ax
(S) D987

(d) (N) A8
(S) D9xx

(a/b/c) MAX - N3 - N2 - (d) N3 : (1) Tirer l'As. (b/c) Si Ouest fournit le Roi (2) Attaquer vers le 9. (d) Si Ouest fournit le Valet ou le 10 (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame, même si Ouest a fourni le Valet ou le 10 (a/b/c). (a) Si la Dame perd (3) Jouer un petit.
(a) 3 levées = 0,89% - 2 levées = 54,76% - 1 levée = 44,35% R = 1,57
Avec le 7 en Sud : 2 levées = 56,22% et R = 1,58 (
(b/c) 3 levées = 2,83% - 2 levées = 61,06% - 1 levée = 36,11% R = 1,67
(d) 3 levées = 0,89% - 2 levées = 57,18% - 1 levée = 41,93% R = 1,59

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le Valet ou le 10 (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Tirer l'As et (3) Jouer la Dame.
2 levées = 60,27% - 1 levée = 39,73% R = 1,60
N.B. (3) Jouer un petit serait inférieur de 1,78% pour 2 levées.

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b/c) VAR 1 (Ouest = CPL ou CPF) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 9 et s'il perd au Valet ou au 10 (3) Jouer la Dame.
3 levées = 2,83% - 2 levées = 58,16% - 1 levée = 39,01% R = 1,64

(b/c) VAR 2 (Ouest = CPF) : (3) Jouer un petit (Cf.d).
3 levées = 2,83% - 2 levées = 56,38% - 1 levée = 40,79% R = 1,62

(c) VAR 3 (Ouest = CPF) : (1) Laisser courir la Dame.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 61,95% - 1 levée = 36,60% R = 1,65

Page 210 **(c) VAR 4 (Cf.d, MAX)** : (1) Laisser courir le 8. Si Ouest intercale le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Roi (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer l'As et (3) Jouer la Dame.

3 levées = 1,21% - 2 levées = 59,06% - 1 levée = 39,73% R = 1,61

N°15 Ajouter : Avec le 6 en Sud

(e) (N) A8
(S) D96x

MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Valet, le 10 ou le 7 (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame , Cf (d)N3

3 levées = 0,89% - 2 levées = 58,64% - 1 levée = 40,47% **R = 1,604**

SO2 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le Valet ou le 10 (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Jouer l'As et (3) Jouer la Dame, Cf (d)MAX

2 levées = 60,27% - 1 levée = 39,73% **R = 1,603**

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 211 **N°16**

(a) (N) xx
(S) AD98x

(b) (N) xx
(S) AD9xx

MAX - (a) N4 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.

(a) 4 levées = 32,78% - 3 levées = 47,50% - 2 levées = 15,34%
1 levée = 4,38% R = 3,09
(b) 4 levées = 23,09% - 3 levées = 43,12% - 2 levées = 26,99%
1 levée = 6,80% R = 2,83

(a) SO3 (+ 1,61) : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 9. Si le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 8.

4 levées = 27,45% - 3 levées = 54,44% - 2 levées = 13,73%
1 levée = 4,38% R = 3,05

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement sans modifier le maniement :
(a) xx / AD987 MAX : R = 3,18
(b) xx / AD97x R = 2,90

N°16 Ajouter :

(c) (N) 9x
(S) AD8xx

(d) (N) 9x
(S) AD86x

(e) (N) 9x
(S) AD87x

(f) (N) 98
(S) AD7xx

(g) (N) 98
(S) AD75x

(h) (N) 98
(S) AD76x

(i) (N) 9x
(S) AD7xx

(j) (N) 9x
(S) AD76x

(k) (N) 9x
(S) AD765

(l) (N) 97
(S) AD65x

Page 211

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 9, si la Dame tient (2) Tirer l'As. Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 23,09% - 3 levées = 43,12% - 2 levées = 29,41%
1 levée = 4,38% R = 2,85

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,61% - 2 levées = 36,21%
1 levée = 2,42% R = 2,77

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 9. Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 26,32% - 3 levées = 44,33% - 2 levées = 26,18%
1 levée = 3,17% R = 2,94

SO2 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,61% - 2 levées = 36,21%
1 levée = 2,42% R = 2,77

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N4 - N3 (jamais SO2 !!)

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 9. Si (1) le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 51,13% - 2 levées = 16,09% R = 3,17

SO3 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 27,45% - 3 levées = 58,08% - 2 levées = 14,47% R = 3,13

(f) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8, si la Dame tient (2) Tirer l'As. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 23,09% - 3 levées = 52,81% - 2 levées = 24,10% R = 2,99

SO3 (+ 1,62) : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8, si la Dame tient (2) Tirer l'As. Si (1) le 9 perd (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 59,76% - 2 levées = 22,48% R = 2,95

(g/h) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
(g) 4 levées = 26,32% - 3 levées = 50,79% - 2 levées = 22,89% R = 3,03
(h) 4 levées = 32,78% - 3 levées = 52,34% - 2 levées = 14,88% R = 3,18

SO3 (+ 1,62) : (1) Laisser courir le 9 et (2) Laisser courir le 8.
(g) 4 levées = 20,99% - 3 levées = 57,74% - 2 levées = 21,27% R = 3,00
(h) 4 levées = 27,45% - 3 levées = 59,29% - 2 levées = 13,26% R = 3,14

N.B. Pour (e/f/g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(i) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. (on fait 2 levées avec le 8 sec en Est)
4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 34,66%
1 levée = 5,59% R = 2,72

Page 211

(j) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le 7. Si Est intercale le 8, le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 9. Si (1) le 7 perd (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 50,07% - 2 levées = 29,00%
1 levée = 3,17% R = 2,82

SO3 (+ 1,21) - N4 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 51,28% - 2 levées = 25,37%
1 levée = 5,59% R = 2,81

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4 ou SO3 - N4
2SA, 3C et + = SO3 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX - N4 ou SO3 - N4
Manche = SO3 - N4

(k) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 54,44% - 2 levées = 24,63%
1 levée = 3,17% R = 2,87

(l) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 7. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 51,28% - 2 levées = 27,79%
1 levée = 3,17% R = 2,84

N°17 **(a)** (N) Ax
(S) D987x

(b) (N) Ax
(S) D9xxx

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N4 - N2 : (1) Tirer l'As. (a) Si Ouest fournit le Roi (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 4 levées = 20,99% - 3 levées = 60,56% - 2 levées = 18,45% R = 3,03
L'absence du 7 diminuerait le rendement (R = 2,92). (2) Attaquer vers le 9, même si Ouest a fourni un petit honneur au premier tour, serait très inférieur.
(b) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 31,84%
1 levée = 6,80% R = 2,72

(b) SO3 (+ 1,62) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 12,43% - 3 levées = 50,55% - 2 levées = 30,22%
1 levée = 6,80% R = 2,69

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Ajouter :
(c) (N) Ax
(S) D986x

(d) (N) Ax
(S) D97xx

MAX - N4 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi (2) Attaquer vers le 6 (c) ou le 7 (d). Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(c) 4 levées = 20,99% - 3 levées = 54,51% - 2 levées = 21,33%
1 levée = 3,17% R = 2,93
(d) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 28,60%
1 levée = 6,80% R = 2,76

Page 211

(c) SO3 (+ 0,80) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 7, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 6.
Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 17,60% - 3 levées = 58,70% - 2 levées = 20,53%
1 levée = 3,17% R = 2,91

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(d) SO3 (+ 1,61) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
ou bien
(1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 8, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 7.
Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 15,99% - 3 levées = 50,22% - 2 levées = 26,99%
1 levée = 6,80% R = 2,75

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. (d) La présence du 6 en Sud (Ax / D976x) augmente les rendements, mais ne modifie pas les maniements :
MAX : 4 levées = 17,76% - 3 levées = 48,05% - 2 levées = 31,02%
1 levée = 3,17% **R = 2,804**
SO3 : 4 levées = 15,99% - 3 levées = 51,43% - 2 levées = 29,41%
1 levée = 3,17% **R = 2,802**

Ajouter : **(e)**
7 (N) A8
RV10 ▬▬▬
76 (S) D9xxx

MAX - N4 - N2 : Même maniement que pour (b), mais le rendement est augmenté.
(1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame sauf si (1) Ouest fournit le Roi.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 34,26%
1 levée = 4,38% R = 2,75

SO3 (+ 8,07) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet prendre de l'As et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 69,44% - 2 levées = 24,50% - 1 levée = 6,06% R = 2,63

VAR (Ouest = CPF) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 12,43% - 3 levées = 52,16% - 2 levées = 31,03%
1 levée = 4,38% R = 2,73

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Ajouter : **(f)**
7 (N) A8
RV10 ▬▬▬
6 (S) D97xx

(g)
7 (N) A8
RV10 ▬▬▬
7 (S) D96xx

(f) MAX - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame
4 levées = 20,99% - 3 levées = 58,14% - 2 levées = 20,87% R = 3,00

SO3 (+ 2,42) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 8.
Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 14,05% - 3 levées = 67,50% - 2 levées = 18,45% R = 2,96

Page 211

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(g) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 15,99% - 3 levées = 51,84% - 2 levées = 29,00%
1 levée = 3,17% R = 2,81

N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame, sauf si (1) Ouest fournit le Roi.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 32,23%
1 levée = 3,17% R = 2,79

SO3 (+ 1,61) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet prendre de l'As et (2) Attaquer du 8. Si Est fournit le 7 mettre la Dame et sinon laisser courir le 8.
4 levées = 3,55% - 3 levées = 65,89% - 2 levées = 25,72%
1 levée = 4,84% R = 2,68

N.B. La présence du 5 (A8 / D965x) augmente le rendement (R = 2,82), mais ne modifie pas les maniements.

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°18 **(a)** (N) xx
(S) AD987x

(b) (N) xx
(S) AD9xxx

MAX - (a) N5 - N4 - (b) N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 5 levées = 49,74% - 4 levées = 42,65% - 3 levées = 7,61% R = 4,42
(b) 5 levées = 44,09% - 4 levées = 40,69% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,27

(a) VAR : Si la dernière petite carte apparaît en Est (2) Mettre l'As au lieu de la Dame.
5 levées = 46,35% - 4 levées = 40,39% - 3 levées = 13,26% R = 4,33
Si l'on admet qu' Est ne met jamais l'honneur avec Vxx ou 10xx au second tour, et si on ne se trompe pas, VAR devient N5 :
5 levées = 53,13% - 4 levées = 33,61% - 3 levées = 13,26% R = 4,40

(b) N.B. La présence du 7 ou du 8 en Sud augmente le rendement sans modifier le maniement :
xx / AD97xx : R = 4,30 et **xx / AD98xx** : R = 4,40

N°18 Ajouter :

(c) (N) 8x
(S) AD97xx

(d) (N) 8x
(S) AD9xxx

(e) (N) 87
(S) AD9xxx

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du 8. Si le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame. Si le 8 est couvert du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 49,74% - 4 levées = 42,65% - 3 levées = 7,61% R = 4,42

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 44,09% - 4 levées = 46,34% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,33

Page 211 **(d) SO3 :** (1) Attaquer vers le 8 et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 15,22% R = 4,19

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du 8. Si le 8 perd (2) Attaquer vers la Dame. Si le 8 est couvert du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 7.
5 levées = 44,09% - 4 levées = 46,34% - 3 levées = 9,57% R = 4,35

La présence du 6 en Sud augmente le rendement sans modifier le maniement :
87 / AD96xx R = 4,42 **Cf.18(c)**

N°19 **(a)** (N) Ax
(S) D987xx

(b) (N) Ax
(S) D9xxxx

MAX - (a) N5 - N4 - (b) N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 5 levées = 43,52% - 4 levées = 46,91% - 3 levées = 9,57% R = 4,34
(b) 5 levées = 40,69% - 4 levées = 44,09% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,24

(a) Sans le 7 : Ax / D98xxx
5 levées = 43,52% - 4 levées = 46,91% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,32

N°19 Ajouter :

(c) (N) A8
(S) D97xxx

(d) (N) A8
(S) D9xxxx

MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(c) 5 levées = 43,52% - 4 levées = 46,91% - 3 levées = 9,57% R = 4,34
(d) 5 levées = 40,69% - 4 levées = 49,74% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,29

(d) SO3 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet mettre l'As et (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 27,13% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 15,22% R = 4,12

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

Page 212 **N°20** **(a)** (N) xx
(S) AD98xxx

(b) (N) xx
(S) AD9xxxx

MAX - N7 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. **Cf.N°4 page 206**
7 levées = 20,35% - 6 levées = 45,22% - 5 levées = 29,65%
4 levéex = 4,78% R = 5,81 (idem sans le 9 en Sud)

SO6 (+ 6,22) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame. (idem sans le 9 en Sud)
6 levées = 71,78% - 5 levées = 23,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,67

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4, 5 ou 7 levées : MAX - N7 - N5
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX - N7
Non Vulnérable **1C et + = SO6**
S'il faut réaliser 6 levées : Tout contrat = SO6
Vulnérable

Page 212

VAR (Est = CPL + 3) : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers la Dame.
(a) 7 levées = 13,57% - 6 levées = 49,43% - 5 levées = 32,22%
4 levéex = 4,78% R = 5,72
(b) 7 levées = 13,57% - 6 levées = 44,65% - 5 levées = 37,00%
4 levéex = 4,78% R = 5,67

N°21 **(a)** (N) Dx — (S) A9xxxxx **(b)** (N) A9 — (S) D8xxxxx

(a) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet et si la Dame perd au Roi (2) Attaquer vers le 9
6 levées = 71,22% - 5 levées = 24,00% - 4 levées = 4,78% R = 5,66

(b) MAX - N6 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
6 levées = 71,78% - 5 levées = 23,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,67

(b) SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9.
6 levées = 65,57% - 5 levées = 34,43% R = 5,66

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

N°22 **(a)** (N) xxx — (S) AD98 **(b)** (N) xxx — (S) AD9x

(a) MAX - N3 : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 9. S'ils perdent au 10 et au Valet (3) Tirer l'As. Sinon (si le 8 tient) (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 50,00% - 2 levées = 39,16% - 1 levée = 10,84% R = 2,39

SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le 8. **S'il tient (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame**. S'il pousse au Roi ou si Est intercale (2) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers Sud et mettre la Dame si Est fournit l'autre petit honneur. Sinon mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 37,89% - 2 levées = 52,89% - 1 levée = 9,22% R = 2,29

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

N°22(b) **Corriger le diagramme** : il manque **87 au lieu de 8**

MAX - N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 9. Sinon attaquer (1) vers le 9 et (2) vers la Dame.
3 levées = 32,32% - 2 levées = 43,11% - 1 levée = 24,57% R = 2,08

SO2 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre l'As et (2/3) Attaquer vers le 9 puis vers la Dame. Sinon (1) Attaquer vers le 9, (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 16,33% - 2 levées = 62,33% - 1 levée = 21,34% R = 1,95

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable **2SA, 3C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Page 212

(c) 8 (N) xxx
RV10 ▬▬▬
7 (S) AD97

MAX - N3 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers la Dame.

OU

(1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 32,32% - 2 levées = 46,34% - 1 levée = 21,34% R = 2,11

SO2 (+ 3,23) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet attaquer (2) vers le 7 et (3) vers la Dame. Sinon attaquer (2) vers le 9 et (3) vers la Dame.
3 levées = 19,30% - 2 levées = 62,59% - 1 levée = 18,11% R = 2,01

N.B. Pour (c/d/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 4T, 4K = PAS DE MIMP
3C, 3P et Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 2K (sauf 1SA) = PAS DE MIMP
Vulnérable 1SA, 2C et + = SO2

(d) (N) 7xx ▬▬▬ (S) AD96

(e) (N) 76x ▬▬▬ (S) AD95

(f) (N) 765 ▬▬▬ (S) AD94

(g) (N) 7xx ▬▬▬ (S) AD9x

(d/e/f) MAX - N3 et SO2 : Cf.(c) mêmes maniements et mêmes pourcentages, en remplaçant "Attaquer vers le 7" par "Laisser courir le 7".

N.B. (c/d/e/f) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit un petit ou le 8 mettre le 9 et (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 32,32% - 2 levées = 46,34% - 1 levée = 21,34% R = 2,11

SO2 (+ 3,23) : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est founit un petit ou le 8 mettre le 9 et (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet :
- soit mettre l'As et (2) Attaquer vers le 9.
- soit mettre la Dame et si elle perd (2) Tirer l'As, si elle tient (2) Attaquer vers le 9
3 levées = 16,33% - 2 levées = 65,56% - 1 levée = 18,11% R = 1,98

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Ajouter N°22 BIS :

(a) (N) 9xx ▬▬▬ (S) AD87

(b) (N) 98x ▬▬▬ (S) AD76

(c) (N) 987 ▬▬▬ (S) AD6x

(d) (N) 9xx ▬▬▬ (S) AD8x

(e) (N) 9xx ▬▬▬ (S) AD86

(f) (N) 98x ▬▬▬ (S) AD7x

(g) (N) 987 ▬▬▬ (S) ADxx

(h) (N) 987 ▬▬▬ (S) AD5x

Page 212

(a/b/c) MAX - N3 et SO2 : Cf.N°22(a) mêmes maniements et mêmes pourcentages, en remplaçant "Attaquer vers le 8" par "Laisser courir le 9" et "Attaquer vers le 8" par "Laisser courir le 8" pour (b/c).

MAX : 3 levées = 50,00% - 2 levées = 39,16% - 1 levée = 10,84% R = 2,39
SO2 : 3 levées = 37,89% - 2 levées = 52,89% - 1 levée = 9,22% R = 2,29

N.B. Pour (a/b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit un petit mettre le 8 et (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 37,16% - 2 levées = 50,39% - 1 levée = 12,45% R = 2,25

SO2 (+ 3,23) : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit un petit mettre le 8 et s'il perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Valet (ou le 10) mettre la Dame, mais si Est fournit un petit mettre l'As. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 31,83% - 2 levées = 58,95% - 1 levée = 9,22% R = 2,23

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(e) MAX : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit un petit mettre le 8 et (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 38,78% - 2 levées = 48,77% - 1 levée = 12,45% R = 2,26

N3 : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit un petit mettre le 8 et (2) Laisser courir le 9. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 40,23% - 2 levées = 39,24% - 1 levée = 20,53% R = 2,20

SO2 (+ 3,23) : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit un petit mettre le 8 et s'il perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Valet (ou le 10) mettre la Dame, mais si Est fournit un petit mettre l'As. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 33,45% - 2 levées = 57,33% - 1 levée = 9,22% R = 2,24

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou Manche = MAX
Non Vulnérable Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 6K = MAX
Vulnérable 6C, 6P, 6SA = N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le 9 perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 39,10% - 2 levées = 50,06% - 1 levée = 10,84% R = 2,28

SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit un petit mettre le 7 et s'il perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Valet (ou le 10) mettre la Dame, mais si Est fournit un petit mettre l'As. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 31,83% - 2 levées = 58,95% - 1 levée = 9,22% R = 2,23

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Page 212

N.B. La présence du 5 en Sud (98x / AD75) augmente le rendement : **N° f Bis**
MAX : 3 levées = 42,33% et R = 2,31
SO2 : R = 2,24
et dans ce cas, le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable **2SA, 3C et + = SO2**

(g) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 8, si elle tient (2) Tirer l'As. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 23,09% - 2 levées = 64,46% - 1 levée = 12,45% R = 2,11

SO2 (+ 3,23) : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 8, si elle tient (2) Tirer l'As. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Valet (ou le 10) mettre la Dame, mais si Est fournit un petit mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 73,02% - 1 levée = 9,22% R = 2,08

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(h) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 9 perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 30,60% - 2 levées = 58,40% - 1 levée = 11,00% R = 2,20

SO2 (+ 1,78) : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Valet (ou le 10) mettre la Dame, mais si Est fournit un petit mettre l'As.
3 levées = 23,82% - 2 levées = 66,96% - 1 levée = 9,22% R = 2,15

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Ajouter N°22 TER :

(a) (N) 98x (S) ADxx	**(b)** (N) 98x (S) AD5x	**(c)** (N) 983 (S) AD62
(d) (N) 984 (S) AD62	**(e)** (N) 98x (S) AD64	**(f)** (N) 98x (S) AD65
(g) (N) 986 (S) AD32	**(h)** (N) 986 (S) AD4x	**(i)** (N) 986 (S) AD5x

(a) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 8, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 62,12% - 1 levée = 20,12% R = 1,98

Page 212

SO2 (+ 9,28) : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre l'As (2) Attaquer vers le 8 et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 89,16% - 1 levée = 10,84% R = 1,89

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient, Ouest fournissant le 6 ou le 7 (2) Laisser courir le 8, si la Dame tient, Ouest fournissant le 2, le 3 ou le 4 (2) Tirer l'As, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 19,38% - 2 levées = 61,95% - 1 levée = 18,67% R = 2,01

SO2 (+ 7,83) : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre l'As (2) Attaquer vers le 8 et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 89,16% - 1 levée = 10,84% R = 1,89

VAR : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient, Ouest fournissant le 6 ou le 7 (2) Laisser courir le 8, si la Dame tient, Ouest fournissant le 2, le 3 ou le 4 (2) Tirer l'As, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 14,05% - 2 levées = 70,51% - 1 levée = 15,44% R = 1,99

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(c/d) MAX : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Laisser courir le 8, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 22,21% - 2 levées = 60,49% - 1 levée = 17,30% R = 2,05

N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Laisser courir le 8, mais si la Dame perd (2) **Soit** attaquer vers le 6, **soit** laisser courir le 8. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer du 8 et si Est fournit le 7 mettre la Dame, mais si Est fournit un petit, laisser courir le 8 et s'il perd (3) Tirer l'As.

3 levées = 23,66% - 2 levées = 51,77% - 1 levée = 24,57% R = 1,99

SO2 (+ 6,46) : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre l'As (2) Attaquer vers le 8 et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 1,61% - 2 levées = 87,55% - 1 levée = 10,84% R = 1,91

VAR : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Laisser courir le 8, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 16,88% - 2 levées = 69,05% - 1 levée = 14,07% R = 2,03

Page 212

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche jusqu'à 5K = MAX ou N3
5C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable Chelem = N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(e) MAX : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Laisser courir le 8, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 22,21% - 2 levées = 60,49% - 1 levée = 17,30% R = 2,05

N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer du 8 et si Est fournit le 7 mettre la Dame, mais si Est fournit un petit, laisser courir le 8 et s'il perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 25,27% - 2 levées = 50,16% - 1 levée = 24,57% R = 2,01

SO2 (+ 6,46) : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre l'As et si Ouest fournit le 7 (2) Laisser courir le 8, mais si Ouest fournit le 2, le 3 ou le 5 (2) Attaquer vers le 8 et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 2,83% - 2 levées = 86,33% - 1 levée = 10,84% R = 1,92

VAR : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Laisser courir le 8, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 16,88% - 2 levées = 69,05% - 1 levée = 14,07% R = 2,03

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(f/i) MAX : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Laisser courir le 8, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 22,21% - 2 levées = 60,49% - 1 levée = 17,30% R = 2,05

N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer du 8 et si Est fournit le 7 mettre la Dame, mais si Est fournit un petit, laisser courir le 8 et s'il perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 25,27% - 2 levées = 51,78% - 1 levée = 22,95% R = 2,02

SO2 (+ 6,46) : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre l'As et si Ouest fournit le 7 (2) Laisser courir le 8, mais si Ouest fournit le 2, le 3 ou le 4 (2) Attaquer vers le 8 et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 2,83% - 2 levées = 86,33% - 1 levée = 10,84% R = 1,92

Page 212

VAR : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Laisser courir le 8, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 16,88% - 2 levées = 69,05% - 1 levée = 14,07% R = 2,03

N.B. Pour (f/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(g) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 8, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 63,73% - 1 levée = 18,51% R = 1,99

SO2 (+ 7,67) : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre l'As (2) Attaquer vers le 8 et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 89,16% - 1 levée = 10,84% R = 1,89

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(h) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient, Ouest fournissant le 5 ou le 7 (2) Laisser courir le 8, si la Dame tient, Ouest fournissant le 2 ou le 3 (2) Tirer l'As, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 19,38% - 2 levées = 62,11% - 1 levée = 18,51% R = 2,01

SO2 (+ 7,83) : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre l'As (2) Attaquer vers le 8 et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 89,16% - 1 levée = 10,84% R = 1,89

VAR : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle si elle tient, Ouest fournissant le 5 ou le 7 (2) Laisser courir le 8, si la Dame tient, Ouest fournissant le 2 ou le 3 (2) Tirer l'As, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8. si (1) le 9 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet (ou le 10) mettre la Dame. Sinon mettre l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 14,05% - 2 levées = 70,67% - 1 levée = 15,28% R = 1,99

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Page 213 **N°23** **(a)** (N) 9xxx **(b)** (N) 9xx

(S) ADx (S) ADxx

(a) Rectifier le dictionnaire (maniement et pourcentages) :

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 ou le Valet mettre la Dame (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 9. Sinon (1) Mettre l'As, puis attaquer (2) vers la Dame et (3) vers le 9.

3 levées = 20,99% - 2 levées = 60,50% - 1 levée = 18,51% R = 2,02

Noter la meilleure défense pour Est : avec V108xx il doit fournir le 10 ou le Valet au premier tour.

(a) SO2 (+ 1,21) et (b) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.

(a) 3 levées = 17,76% - 2 levées = 64,94% - 1 levée = 17,30% R = 2,00

(b) 3 levées = 17,76% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 29,41% R = 1,88

N.B. Pour (b) MAX, **au lieu de (1) Tirer l'As** on peut **(1) Donner un coup à blanc**.

Le résultat est le même.

Noter aussi la meilleure défense : avec V10x, Ouest doit fournir le 10 ou le Valet sur l'As au premier tour.

Si on estime cette défense peu probable : (2) Attaquer vers le 9 si (1) le 10 ou le Valet apparaît en Ouest :

- si on ne s'est pas trompé : + 3,23% pour 2 levées (RV ou R10 secs en Ouest)

- mais si on s'est trompé : - 5,33% pour 3 levées (V10x en Ouest)

(b) SO2 (+ 8,88) : (1) Tirer l'As, puis attaquer (2) vers le 9 et (3) vers la Dame.

2 levées = 79,47% - 1 levée = 20,53% R = 1,79

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°23 Ajouter :

(c) (N) Dxx **(d)** (N) D9xx

(S) A9xx (S) Axx

(e) (N) Dxxx **(f)** (N) D9x

(S) A9x (S) Axxx

(g) (N) Dx **(h)** (N) D8

(S) A9xxx (S) A9xxx

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.

3 levées = 19,22% - 2 levées = 63,02% - 1 levée = 17,76% R = 2,01

(c) SO2 (+ 0,46) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 17,76% - 2 levées = 64,94% - 1 levée = 17,30% R = 2,00

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX

Non Vulnérable 1C et + = SO2

S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2

Vulnérable

(d) MAX - N2 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9.

3 levées = 16,07% - 2 levées = 62,59% - 1 levée = 21,34% **R = 1,947**

Page 213

(d) N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 20,59% - 2 levées = 53,23% - 1 levée = 26,18% **R = 1,944**

La présence du **7 en Sud** augmente les rendements (MAX : R = 1,98)

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(e) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 29,41% R = 1,88

(e) SO2 (+ 15,68) : (1) Attaquer vers le 9 (2) Tirer l'As (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 86,27% - 1 levée = 13,73% R = 1,86

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(f) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 29,41% R = 1,88

(f) SO2 (+ 4,84) : (1) Attaquer vers le 9 (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 73,65% - 1 levée = 24,57% R = 1,77

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(g) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 34,66%
1 levée = 5,59% R = 2,72

(g) SO3 (+ 1,61) - VAR N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 30,63%
1 levée = 8,01% R = 2,71

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX ou SO3
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(h) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 33,05%
1 levée = 5,59% R = 2,74

Ajouter N° 23 BIS : 7 cartes avec le 9 et le 7

(a) (N) Dxx
(S) A97x

(b) (N) D7x
(S) A9xx

(c) (N) D97x
(S) Axx

(d) (N) D7xx
(S) A9x

(e) (N) D9x
(S) A7xx

(f) (N) D97
(S) Axxx

(g) (N) Dx
(S) A97xx

Page 213

(a) **MAX - N3** : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 21,64% - 2 levées = 60,84% - 1 levée = 17,52% **R = 2,041**

SO2 (+ 0,24) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 7 et si le 7 perd au 10 ou au Valet (3) Attaquer vers le 9.
3 levées = 20,83% - 2 levées = 61,89% - 1 levée = 17,28% **R = 2,035**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(b) **MAX - N3** : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 19,22% - 2 levées = 63,26% - 1 levée = 17,52% R = 2,02

SO2 (+ 1,84) : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 8, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 15,99% - 2 levées = 68,33% - 1 levée = 15,68% R = 2,00

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(c) **MAX - N2** : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 19,30% - 2 levées = 62,59% - 1 levée = 18,11% R = 2,01

N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 20,59% - 2 levées = 56,46% - 1 levée = 22,95% R = 1,98

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(d) **MAX** : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 8, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 15,99% - 2 levées = 62,68% - 1 levée = 21,33% R = 1,95

N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 56,87% - 1 levée = 25,37% R = 1,92

SO2 (+ 7,60) : (1) Attaquer vers le 9 (2) Tirer l'As (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 84,66% - 1 levée = 13,73% R = 1,88

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(e) **MAX - N3** : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet, mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 9, mais si la Dame tient (2) Laisser courir le 9. Sinon, si (1) Ouest fournit petit et si la Dame perd (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 59,93% - 1 levée = 22,31% R = 1,95

SO2 (+ 7,19) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 9 et si le 9 perd au 10 ou au Valet (3) Attaquer vers le 7. Mais si la Dame tient (2) Laisser courir le 9. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 83,10% - 1 levée = 15,12% R = 1,87

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(f) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 29,41% R = 1,88

SO2 (+ 8,07) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 9 et si le 9 perd au 10 ou au Valet (3) Attaquer vers le 7. Mais si la Dame tient (2) Laisser courir le 9. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.

ou

SO2 : (1) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Ouest fournit le 8 mettre le 9 et si le 9 perd (2) Attaquer vers le 7. Sinon, si le 7 perd au 8 (2) Attaquer vers la Dame mais s'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 76,88% - 1 levée = 21,34% R = 1,80

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(g) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 31,02%
1 levée = 4,38% R = 2,78

VAR - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 8, le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 27,39%
1 levée = 8,01% R = 2,74

Ajouter N° 23 TER :

(a) (N) 9xx (S) AD7x	**(b)** (N) 9xx (S) AD76	**(c)** (N) 97x (S) AD6x
(d) (N) 976 (S) AD5x	**(e)** (N) 976 (S) ADxx	

(a) MAX : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame si Est fournit le 10 (ou le Valet). Si la Dame perd (2) Attaquer vers le 9 et si le 9 perd (3) Tirer l'As. Si (1) Est fournit petit mettre l'As et si le 8, le 10 ou le Valet apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 15,99% - 2 levées = 63,48% - 1 levée = 20,53% **R = 1,955**

N3 : (1) Attaquer vers Nord pour donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest fournit le 8 mettre le 9 et (2) Attaquer vers la Dame.
Si (1) Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Attaquer du 9 et le laisser courir si Est fournit un petit, mais mettre la Dame si Est fournit le 8.
3 levées = 19,22% - 2 levées = 50,89% - 1 levée = 29,89% R = 1,89

SO2 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 (ou le Valet) mettre l'As et (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Est fournit le 8 mettre l'As et (2) Attaquer vers le 7, (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est fournit petit mettre le 7 et si le 7 perd au 8 (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) le 7 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As si Est fournit petit ou le 8, mais la Dame si Est fournit le Valet (ou le 10).
2 levées = 82,70% - 1 levée = 17,30% R = 1,83

Page 213

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 7. Si Est intercale le 8, le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le 7 perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 59,29% - 1 levée = 22,95% **R = 1,948**

VAR 2 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 18,98% - 2 levées = 53,23% - 1 levée = 27,79% R = 1,91

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR 1
Non Vulnérable Manche ou Chelem = VAR 2 (jamais N3)
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR 1
Vulnérable Manche jusqu'à 5K = VAR 1 ou VAR 2
5C et + = VAR 2 (jamais N3)
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = VAR 1
Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR 1
Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(b/c/d) MAX : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 7 (b) ou Laisser courir le 7 (c/d). Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 18,98% - 2 levées = 58,07% - 1 levée = 22,95% **R = 1,960**

N3 : (1) Laisser courir le 7 (b) ou Attaquer vers le 7 (c/d). Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Si (1) le 7 perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 19,22% - 2 levées = 50,89% - 1 levée = 29,89% R = 1,89

SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 7 (b) ou Laisser courir le 7 (c/d). Si Ouest intercale le 10 ou le Valet mettre l'As et (2/3) Attaquer vers le 9 puis vers la Dame. Si (1) Est intercale le 8, mettre l'As et (2) Laisser courir le 9, (3) Attaquer vers la Dame. Si (1) le 7 perd au 8 (2) Tirer l'As. Si (1) le 7 perd au 10 (ou au Valet) (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As si Est fournit petit ou le 8, mais mettre la Dame si Est fournit le Valet (ou le 10).
2 levées = 82,70% - 1 levée = 17,30% R = 1,83

VAR 1 : (1) Attaquer vers Sud et mettre la Dame si Est fournit le 10 (ou le Valet). Si la Dame perd (2) Attaquer vers le 9 et si le 9 perd (3) Tirer l'As. Si (1) Est fournit petit mettre l'As et si le 8, le 10 ou le Valet apparaît en Ouest (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 15,99% - 2 levées = 63,48% - 1 levée = 20,53% **R = 1,955**

VAR 2 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre l'As, puis attaquer (2) vers le 7 et (3) vers la Dame. Si le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 6,54% - 2 levées = 75,35% - 1 levée = 18,11% R = 1,88

N.B. Pour (b/c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : Tout contrat = MAX (jamais N3)
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = VAR 1
Non Vulnérable Autres partielles = VAR 2
Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR 2
Vulnérable Manche = SO2

(e) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 7. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 6. Si Est couvre du 8 mettre un petit et (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 54,04% - 1 levée = 28,20% R = 1,90

SO2 (+ 9,29) : (1) Tirer l'As et (2/3) Attaquer vers le 9 puis vers la Dame.
2 levées = 81,09% - 1 levée = 18,91% R = 1,81

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 213 **N°24** **(a)** (N) Dxx / (S) A98x **(b)** (N) D98x / (S) Axx

Rectifier maniements et pourcentages :

(a) MAX - N3 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 9.
3 levées = 23,25% - 2 levées = 65,36% - 1 levée = 11,39% R = 2,12

SO2 (+ 1,30) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le Valet, mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 6,94% - 2 levées = 82,97% - 1 levée = 10,09% R = 1,97

VAR : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 20,99% - 2 levées = 64,94% - 1 levée = 14,07% R = 2,07

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 5K = MAX
Vulnérable **5C, 5P, 5SA = SO2**

(b) Est ne mettant pas systématiquement un honneur avec V10x, les "vrais" maniements (théoriques) sont les suivants :

MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Attaquer (2) vers le 8 et si nécessaire (3) vers la Dame
3 levées = 20,91% - 2 levées = 69,86% - 1 levée = 9,23% R = 2,12

N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 22,21% - 2 levées = 63,72% - 1 levée = 14,07% R = 2,08

VAR 1 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi ou un petit (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 16,88% - 2 levées = 73,89% - 1 levée = 9,23% R = 2,08
Ce maniement doit être utilisé si l'on admet que Est met systématiquement un honneur avec V10x et alors les pourcentages deviennent :
3 levées = 22,21% - 2 levées = 68,56% - 1 levée = 9,23% R = 2,13

VAR 2 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit un honneur, attaquer (2) vers le 8 et si nécessaire (3) vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 20,91% - 2 levées = 65,02% - 1 levée = 14,07% R = 2,07
Ce maniement doit être utilisé si l'on admet que Est ne met jamais un honneur avec V10x et alors les pourcentages deviennent :
3 levées = 26,24% - 2 levées = 59,69% - 1 levée = 14,07% R = 2,12

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Ajouter :

(c) (N) Dxxx / (S) A98
(d) (N) D98 / (S) Axxx
(e) (N) Dx / (S) A98xx
(f) (N) D8x / (S) A9xx
(g) (N) D8x / (S) A96x
(h) (N) D86 / (S) A9xx
(i) (N) D8xx / (S) A9x
(j) (N) D86x / (S) A9x

Page 213

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le Valet prendre et (2) Laisser courir le 9
2 levées = 93,54% - 1 levée = 6,46% R = 1,94

(c) N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 55,25% - 1 levée = 26,99% R = 1,91

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9
3 levées = 1,78% - 2 levées = 87,38% - 1 levée = 10,84% R = 1,91

(d) N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 54,04% - 1 levée = 28,20% R = 1,90

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet ou si la Dame perd (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 53,30% - 2 levées = 20,87%
1 levée = 4,84% R = 2,90

(e) SO2 (+ 3,63) - VAR N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 29,35%
1 levée = 1,21% R = 2,89

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(f) MAX : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 22,21% - 2 levées = 63,72% - 1 levée = 14,07% **R = 2,081**

(f) N3 et MTPP : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As. Si elle tient, Ouest ayant fourni le 10 ou le Valet (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 22,45% - 2 levées = 63,02% - 1 levée = 14,53% **R = 2,079**

(f) SO2 (+ 6,00) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Tirer l'As.
3 levées = 4,84% - 2 levées = 87,09% - 1 levée = 8,07% R = 1,97

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = N3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à Sans-Atout = MAX
Tout contrat en Mineure = N3

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit petit et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 6 et s'il perd au 10 ou au Valet (3) Attaquer vers le 9.
Si (1) Ouest fournit le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8.
Si (1) Ouest fournit le 7 et si la Dame perd (2) Tirer l'As.
3 levées = 23,25% - 2 levées = 62,70% - 1 levée = 14,05% R = 2,09

(g) SO2 (+ 5,98) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 5,65% - 2 levées = 86,28% - 1 levée = 8,07% R = 1,98

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(h) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet et si la Dame perd ou tient (2) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 7 et si la Dame perd ou tient (2) Laisser courir le 8. Si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 22,45% - 2 levées = 63,26% - 1 levée = 14,29% R = 2,08

(h) SO2 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Tirer l'As.
3 levées = 4,84% - 2 levées = 87,09% - 1 levée = 8,07% R = 1,97

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(i) MAX : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Laisser courir le 9. Si Est fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers Nord et donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 18,49% - 2 levées = 72,29% - 1 levée = 9,22% R = 2,09

(j) MAX : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 7, le 10, le Valet ou le Roi (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 20,91% - 2 levées = 69,87% - 1 levée = 9,22% R = 2,12

(i/j) N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 22,21% - 2 levées = 63,72% - 1 levée = 14,07% R = 2,08

(i/j) SO2 (+ 0,74) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 3,39% - 2 levées = 88,13% - 1 levée = 8,48% R = 1,95

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX (jamais SO2)

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX (jamais SO2)

Ajouter N° 24 BIS : 7 cartes avec le 9, le 8 et le 7

(a)	(N) Dxx	**(b)**	(N) D7x	**(c)**	(N) D87
	(S) A987		(S) A98x		(S) A9xx
(d)	(N) D987	**(e)**	(N) D98x	**(f)**	(N) D8xx
	(S) Axx		(S) A7x		(S) A97
(g)	(N) D7	**(h)**	(N) Dx		
	(S) A98xx		(S) A987x		

(a/b/c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 8 (a/b) ou Laisser courir le 8 (c). **Cf.N°24(a)**
3 levées = 23,25% - 2 levées = 65,36% - 1 levée = 11,39% R = 2,12

Page 213

SO2 (+ 4,93) : (1) Attaquer vers le 7 (a/c) ou laisser courir le 7 (b). Si le 7 perd au 10 ou au Valet (2) Laisser courir le 8 (a/b) ou Attaquer vers le 8 (c). Si (1) Ouest intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8 (a/b) ou Laisser courir le 8 (c). Si (1) Ouest intercale le Roi (2) Jouer la Dame et si Ouest fournit le 10 ou le Valet (3) Attaquer vers le 9.
3 levées = 5,65% - 2 levées = 87,89% - 1 levée = 6,46% R = 1,99

N.B. Pour (a/b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(d/e/f) MAX : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9 (d/e) ou Laisser courir le 9 (f) et si nécessaire (3) Attaquer vers la Dame. **Cf.N°24(b)**
3 levées = 20,91% - 2 levées = 69,86% - 1 levée = 9,23% R = 2,12

N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 22,21% - 2 levées = 63,72% - 1 levée = 14,07% R = 2,08

SO2 (+ 2,77) : (1) Attaquer du 9 (d/e) ou vers le 9 (f). S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer du 7 (d) ou vers le 7 (e/f). Si (1) Est couvre le 9 du 10 ou du Valet prendre de l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 13,00% - 2 levées = 80,54% - 1 levée = 6,46% R = 2,07

N.B. Pour (d/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N3

(g) MAX : (1) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest fournit le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 7. Si (1) Ouest fournit petit et si la Dame perd (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As sauf si Est ne fournit pas. Si (1) la Dame tient (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 59,75% - 2 levées = 17,24%
1 levée = 3,63% R = 2,95

(g) N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Tirer l'As. Sinon si la Dame tient (2) Laisser courir le 7 et si la Dame perd (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As sauf si Est ne fournit pas.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 55,72% - 2 levées = 19,66%
1 levée = 3,63% R = 2,94

(g) SO3 (+ 1,62) - SO2 : (1) Attaquer de la Dame (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 79,14% - 2 levées = 19,25% R = 2,82

(g) VAR 1 - N4 - SO2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 28,14% R = 2,93

(g) VAR 2 - SO2 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 54,91% - 2 levées = 25,71% R = 2,94

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX ou N4
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : N4
Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : VAR 2 - SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

Page 213 **(h) MAX - N4** : (1) Attaquer vers la Dame… Cf.N°24(g)
4 levées = 20,99% - 3 levées = 58,14% - 2 levées = 20,87% R = 3,00

(h) SO3 (+ 1,62) : (1) Attaquer de la Dame. Si la Dame tient et si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 77,52% - 2 levées = 19,25% R = 2,84

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX - N4
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO3

Page 214 **N°25** **(a)** (N) AD9 / (S) 8xxx **(b)** (N) AD9 / (S) xxxx

MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers la Dame.
(a) 3 levées = 37,16% - 2 levées = 50,39% - 1 levée = 12,45% R = 2,25
(b) 3 levées = 23,09% - 2 levées = 52,34% - 1 levée = 24,57% R = 1,99

Ajouter :

(c) (N) ADx / (S) 98xx **(d)** (N) AD3 / (S) 9872 **(e)** (N) AD4 / (S) 9872

(f) (N) AD2 / (S) 9874 **(g)** (N) AD5 / (S) 9872 **(h)** (N) ADx / (S) 9875

(i) (N) ADx / (S) 9876

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 24,22% - 2 levées = 61,71% - 1 levée = 14,07% R = 2,10

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest couvre du 10 ou du Valet, mettre la Dame et si elle tient (2) Tirer l'As, si elle perd (2) Laisser courir le 8. Si le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 26,32% - 2 levées = 61,23% - 1 levée = 12,45% R = 2,14

(e/f) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest couvre du 10 ou du Valet, mettre la Dame et si elle tient, Est fournissant le 5 ou le 6 (2) Laisser courir le 8. Si elle tient, Est fournissant le 2 ou le 3 (2) Tirer l'As. Si elle perd (2) Laisser courir le 8. Si le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 27,94% - 2 levées = 59,61% - 1 levée = 12,45% R = 2,15

(g/h/i) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest couvre du 10 ou du Valet, mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers la Dame.
(g/h) 3 levées = 30,76% - 2 levées = 56,79% - 1 levée = 12,45% R = 2,18
(i) 3 levées = 37,16% - 2 levées = 50,39% - 1 levée = 12,45% R = 2,25 Cf.N°25(a)

N°26 **(a)** (N) xxxx / (S) AD98 **(b)** (N) xxx / (S) AD98x

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 9.
"on admet que Est peut fournir le Valet ou le 10 au second tour avec Vxx ou 10xx"
(a) 3 levées = 56,78% - 2 levées = 35,61% - 1 levée = 7,61% R = 2,49
(b) 4 levées = 54,83% - 3 levées = 37,56% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,45

Page 214

VAR : Si (1) le 8 perd au Valet ou au 10 (2) Tirer l'As lorsque la seconde petite carte apparaît en Est :
(a) 3 levées = 51,13% - 2 levées = 41,26% - 1 levée = 7,61% R = 2,44
(b) 4 levées = 49,18% - 3 levées = 43,21% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,40

Ce maniement "doit " être utilisé si l'on admet que Est ne met pas au second tour le Valet ou le 10 avec Vxx ou 10xx. Dans ce cas les pourcentages deviennent :
(a) 3 levées = 57,91% - 2 levées = 34,48% - 1 levée = 7,61% R = 2,50
(b) 4 levées = 55,96% - 3 levées = 36,43% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,46

N.B. (b) La présence du 7 augmente le rendement sans modifier le maniement.

N°27 **(a)** (N) xxxx
(S) AD9x

(b) (N) xxx
(S) AD9xx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers la Dame.
(a) 3 levées = 51,70% - 2 levées = 35,04% - 1 levée = 13,26% R = 2,38
(b) 4 levées = 49,74% - 3 levées = 37,00% - 2 levées = 11,30%
1 levée = 1,96% R = 3,35

N°27 **Ajouter :**

(c) (N) 8xxx
(S) AD9x

(d) (N) 8xx
(S) AD9xx

MAX - (c) N2 - (d) N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers la Dame.
(c) 3 levées = 51,70% - 2 levées = 40,69% - 1 levée = 7,61% R = 2,44
(d) 4 levées = 49,74% - 3 levées = 42,65% - 2 levées = 7,61% R = 3,42

(c) N3 - (d) N4 : (1) Laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 9.
(c) 3 levées = 53,96% - 2 levées = 32,78% - 1 levée = 13,26% R = 2,41
(d) 4 levées = 52,00% - 3 levées = 34,74% - 2 levées = 11,30%
1 levée = 1,96% R = 3,37

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable **2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N3**
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable **Manche ou Chelem = N3**
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

N°27 **Ajouter :**

(e) (N) 87xx
(S) AD9x

(f) (N) 87x
(S) AD9xx

(g) (N) 8xx
(S) AD97x

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 53,96% - 2 levées = 38,43% - 1 levée = 7,61% R = 2,46

La présence du 6 (Nord ou Sud) augmente le rendement :
3 levées = 56,78% - 2 levées = 35,61% - 1 levée = 7,61% R = 2,49

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 52,00% - 3 levées = 40,39% - 2 levées = 7,61% R = 3,44

La présence du 6 (Nord ou Sud) augmente le rendement :
4 levées = 54,83% - 3 levées = 37,56% - 2 levées = 7,61% R = 3,47

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 54,83% - 3 levées = 37,56% - 2 levées = 7,61% R = 3,47

Ajouter N°27 BIS :

(a) (N) 987x
(S) ADxx

(b) (N) 9876
(S) ADxx

(c) (N) 98x
(S) ADxxx

(d) (N) 987
(S) ADxxx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 49,17% - 2 levées = 43,22% - 1 levée = 7,61% R = 2,42

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9 et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 56,78% - 2 levées = 35,61% - 1 levée = 7,61% R = 2,49

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 40,70% - 3 levées = 49,73% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,29

SO2 (+ 1,96) - VAR N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 40,70% - 3 levées = 44,08% - 2 levées = 15,22% R = 3,25

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 44,09% - 3 levées = 46,34% - 2 levées = 9,57% R = 3,35

N°28

(a) (N) AD9
(S) 87xxx

(b) (N) AD9
(S) xxxxx

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N4 - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers la Dame.
(a) 4 levées = 49,74% - 3 levées = 42,65% - 2 levées = 7,61% R = 3,42
(b) 4 levées = 44,09% - 3 levées = 40,69% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,27

N.B. (a) Sans le 7 (AD9 / 8xxxx) : R = 3,40 (1 levée = 1,96%)

(b) Avec le 7 (AD9 / 7xxxx) : R = 3,30
4 levées = 46,91% - 3 levées = 37,87% - 2 levées = 13,26% -1 levée = 1,96%

N°28 Ajouter :

(c) (N) ADx
(S) 98xxx

(d) (N) ADx
(S) 987xx

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 40,70% - 3 levées = 49,73% - 2 levées = 9,57% R = 3,31

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 44,09% - 3 levées = 46,34% - 2 levées = 9,57% R = 3,35

Page 215
Page 216
Page 217

Ces 3 pages sont complètement revues avec un changement de numérotation (Numéros 29 à 34)

La règle du moindre choix s'applique aux situations du N°29 et du N°30 :
Quand il ne faut perdre qu'une levée on doit (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame sauf si au premier tour le 10 ou le Valet apparaît derrière la Dame. Dans ce cas on doit (2) Mettre un petit, en espérant que Ouest détienne R10 ou RV plutôt que V10 (+ 3,39%).

N° 29 (ex N°31 page 216)

(a) 8 (N) Axxx
RV10 ———————
8 (S) D9xx

(b) 8 (N) Axx
RV10 ———————
8 (S) D9xxx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 3 levées = 49,17% - 2 levées = 37,57% - 1 levée = 13,26% R = 2,36
(b) 4 levées = 49,17% - 3 levées = 35,61% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,32

N.B. La présence du 8 en Sud (sans le 7 ou le 6) augmente le rendement, mais ne modifie pas le maniement.
(a) 1 levée = 7,61% et R = 2,42 - (b) 2 levées = 5,65% et R = 3,40

(c) 8 (N) Axxx
RV10 ———————
7 (S) D986

(d) 8 (N) A6xx
RV10 ———————
7 (S) D98x

(e) 8 (N) Axxx
RV10 ———————
x (S) D987

MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 49,17% - 2 levées = 43,22% - 1 levée = 7,61% R = 2,42

(c/d) SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le Valet, mettre la Dame et si elle perd (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale le 7 mettre le 8 et s'il perd au 10 ou au Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon, si le 8 perd au 10 ou au Valet (2) Tirer l'As.
3 levées = 23,74% - 2 levées = 71,48% - 1 levée = 4,78% R = 2,19

(e) SO2 (+ 7,61) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 28,83% - 2 levées = 71,17% R = 2,29

(e) VAR (Est = CPL) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 9, même si Ouest a intercalé le 10 ou le Valet au premier tour.
3 levées = 39,57% - 2 levées = 57,60% - 1 levée = 2,83% R = 2,37

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 2K (sauf 1SA) = VAR
Non Vulnérable 1SA, 2C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Page 215
Page 216
Page 217

(f) 8 (N) Axx
RV10 ▬▬▬▬▬▬
7 (S) D986x

(g) 8 (N) A6x
RV10 ▬▬▬▬▬▬
7 (S) D98xx

(h) 8 (N) Axx
RV10 ▬▬▬▬▬▬
x (S) D987x

MAX - (f) N4 - N2 - (g/h) N4 : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.

(f/g) 4 levées = 49,17% - 3 levées = 43,22% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,40
(h) 4 levées = 49,17% - 3 levées = 43,22% - 2 levées = 7,61% R = 3,42

(f/g) SO3 (+ 2,83) - (g) SO2 (-) (+1,96) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le Valet, mettre la Dame et si elle perd (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale le 7 mettre le 8 et s'il perd au 10 ou au Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon, si le 8 perd au 10 ou au Valet (2) Tirer l'As.

(f) 4 levées = 23,74% - 3 levées = 71,48% - 2 levées = 2,82%
1 levée = 1,96% R = 3,17
(g) 4 levées = 23,74% - 3 levées = 71,48% - 2 levées = 4,78% R = 3,19

(g) SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Est intercalant le 10 ou le Valet (2) Tirer l'As. Si elle perd, Est ayant fourni le 7 (2) Attaquer vers le 6.

4 levées = 37,30% - 3 levées = 53,13% - 2 levées = 9,57% R = 3,28

(h) SO3 (+ 5,65) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Laisser courir le 8.

4 levées = 28,83% - 3 levées = 69,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,27

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°30

(a) 8 (N) 9xxx
RV10 ▬▬▬▬▬▬
8 (S) ADxx

(b) 8 (N) 9xx
RV10 ▬▬▬▬▬▬
8 (S) ADxxx

(c) 8 (N) A9x
RV10 ▬▬▬▬▬▬
8 (S) Dxxxx

(d) 8 (N) Axxxx
RV10 ▬▬▬▬▬▬
87 (S) D9x

(e) 8 (N) 9xxxx
RV10 ▬▬▬▬▬▬
8 (S) ADx

(a) MAX - N3 - N2 - (b/c) MAX - N4 - (d) MAX - N4 - N3 - N2 - (e) N4 :
(1) Tirer l'As. Si Ouest a fourni le Valet ou le 10 (2) Attaquer d'un petit vers Sud et donner un coup à blanc ou (d) mettre le 9 (sauf si Est fournit alors le 10 ou le Valet). Sinon (2) Attaquer vers la Dame.

(a) 3 levées = 40,70% - 2 levées = 51,70% - 1 levée = 7,61% R = 2,33
(b/c/d/e) 4 levées = 40,70% - 3 levées = 44,08% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,24

(e) MAX - N3 - N2 - (a/b/c/d) VAR 1 (Est = CPF) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame, même si Ouest a fourni un petit honneur.

(a) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 55,09% - 1 levée = 7,61% R = 2,30
(b/c/d) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,20
(e) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 53,13% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,26

Page 215
Page 216
Page 217

(b/c) VAR 2 - SO2 (+1,96) - (c) SO3 (+5,65) : (1) Attaquer vers le 9, sécurité pour 2 levées si Est est chicane. (b) Si Est fournit (2) Attaquer vers la Dame.
(c) Si Ouest intercale un petit honneur (2) Attaquer vers le 9 à nouveau. Sinon (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers la Dame.

(b) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 15,22% R = 3,19
(c) 4 levées = 27,13% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 9,57% R = 3,18

(b/c) VAR 3 - SO3 (+5,65) : (1) Tirer l'As. Si le 10 ou le Valet apparaît en Est (2) Attaquer vers le 9 (noter que Est fournit le Valet ou le 10 avec RVx ou R10x). Sinon (2) Donner un coup à blanc.

4 levées = 27,13% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,16

(b/c) VAR 4 - SO3 (+5,65) : (1) Tirer l'As. Si le 10 ou le Valet apparaît en Est (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) maniement MAX .

4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,22

(en admettant que Est ne fournit pas le Valet ou le 10 avec RVx ou R10x)
SI Est fournit le Valet ou le 10 avec RVx ou R10x :

4 levées = 20,35% - 3 levées = 70,08% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,09

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3 (VAR 3)
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2 (VAR 2)
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2 (VAR 2)
Vulnérable

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO2 - SO3 (VAR 2)
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2 - SO3 (VAR 2)
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2 - SO3 (VAR 2)
Vulnérable

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

N°31

(a) 8 (N) Dxxx	**(b)** 8 (N) Dxx	**(c)** 8 (N) Dx
RV10 ▬▬▬	RV10 ▬▬▬	RV10 ▬▬▬
8 7 (S) A9xx	87 (S) A9xxx	87 (S) A9xxxx

(a/b) MAX - (a) N2 - (b) N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest intercalant le 10 ou le Valet, (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 9. Sinon (2/3) Attaquer vers le 9, deux fois si nécessaire.

(a) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 59,87% - 1 levée = 2,83% R = 2,34
(b) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 55,96% - 2 levées = 6,74% R = 3,31

(a) N3 - (b) N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Valet ou le 10 (2)Jouer petit des deux mains. Sinon (2) Attaquer vers la Dame. Si nécessaire (3) Attaquer vers le 9

(a) 3 levées = 40,70% - 2 levées = 51,69% - 1 levée = 7,61% R = 2,33
(b) 4 levées = 40,70% - 3 levées = 44,08% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,24

Page 215
Page 216
Page 217

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest intercalant le 10 ou le Valet, (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,69% - 3 levées = 10,44%
2 levées = 1,96% R = 4,20

N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 44,65% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 4,17
N.B. Avec en plus le 8 en Sud, N5 devient MAX (voir N°33)

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N5
Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

N°32 (ex N°34 page 217**)**

(a) 8 (N) Dxxx	**(b)** 8 (N) Dxx	**(c)** 8 (N) Dx
RV108	RV108	RV108
x (S) A97x	x (S) A97xx	6 (S) A97xxx

MAX - (a) N2 - (b) N3 - (c) N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, (2) Attaquer vers le 7.
(a) 3 levées = 39,57% - 2 levées = 57,60% - 1 levée = 2,83% R = 2,37
(b) 4 levées = 39,57% - 3 levées = 53,69% - 2 levées = 6,74% R = 3,33
(c) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 56,52% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,22
La présence du 6 en Sud assure 3 levées (R = 4,24)

(a) N3 - (b) N4 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers Nord en mettant la Dame sauf si Est a fourni le Valet ou le 10 au premier tour.
(a) 3 levées = 40,70% - 2 levées = 51,69% - 1 levée = 7,61% R = 2,33
(b) 4 levées = 40,70% - 3 levées = 44,09% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,24

(c) N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest intercalant le 10 ou le Valet (2) Jouer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 7.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 47,48% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,20
Avec le 6 en Sud : R = 4,22

(a/b) VAR 1 (Ouest = CPL ou CPF) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame
(a) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 55,09% - 1 levée = 7,61% R = 2,30
(b) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 53,13% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,26

(a/b) VAR 2 (Est = CPC + CPF) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers Nord et mettre un petit sauf si Ouest a fourni le Valet ou le 10 ou s'il défausse
(a) 3 levées = 33,91% - 2 levées = 58,48% - 1 levée = 7,61% R = 2,26
(b) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 1,96% R = 3,11

Page 215
Page 216
Page 217

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX - N2
Vulnérable 5C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX - N3 (jamais N4 !!)
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N5
Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

(d) 8 (N) A9x
RV108 ——
6 (S) D7xxx

(e) 8 (N) A97
RV108 ——
x (S) Dxxxx

(f) 8 (N) A9x
RV108 ——
x (S) D76xx

(g) 8 (N) A97
RV108 ——
x (S) D6xxx

(d/e) MAX - N4 : (1) Tirer l'As … **Cf. N°30(c)**
4 levées = 40,70% - 3 levées = 44,08% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,24

(d) SO3 (+ 1,65) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le Roi (2) Tirer l'As. Sinon, quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,22

(d) SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet prendre et (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc.
4 levées = 30,52% - 3 levées = 57,09% - 2 levées = 12,39% **R = 3,181**

(d) VAR 1 - SO2 (+ 1,96) - SO3 (+ 1,65) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet, prendre et (2) Attaquer vers le 9… **Cf.N°30(c)**
4 levées = 27,13% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 9,57% **R = 3,176**

(d) VAR 2 - SO3 (+ 1,65) : (1) Tirer l'As. Si le 10 ou le Valet apparaît en Est (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) maniement MAX .
4 levées = 30,52% - 3 levées = 59,91% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,19

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(e) SO3 (+ 4,48) - VAR SO2 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8, mettre le 9 et s'il perd au Valet ou au 10 (2) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet, mettre l'As et (2) Attaquer vers le 9. Sinon (1) Mettre le 7 et s'il perd au 8 (2) Tirer l'As, mais s'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 72,91% - 2 levées = 6,74% R = 3,14

(e) SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet prendre et (2) Attaquer vers le 9…
4 levées = 27,13% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 9,57% R = 3,18

Page 215
Page 216
Page 217

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(f/g) MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le Roi (2) Tirer l'As. Sinon, quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 9,57% **R = 3,243**

(f/g) N4 : (1) Tirer l'As. Si Ouest a fourni le Valet ou le 10 (2) Attaquer d'un petit vers Sud et donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 40,70% - 3 levées = 44,08% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% **R = 3,235**

(f/g) VAR (Est = CPF) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame même si Ouest a fourni un petit honneur.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 15,22% R = 3,22

(f) SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8, mettre le 9 et s'il perd au Valet ou au 10 (2) Laisser courir le 7. Sinon (1) Mettre l'As et si Est fournit un petit ou le 8 (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc, mais si (1) Est fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 72,91% - 2 levées = 4,78%
1 levée = 1,96% R = 3,12

(g) SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8, mettre le 9 et s'il perd au Valet ou au 10 (2) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet, mettre l'As et (2) Attaquer vers le 9. Sinon (1) Mettre le 7 et s'il perd au 8 (2) Tirer l'As, mais s'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 72,91% - 2 levées = 6,74% R = 3,14

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°33 (ex N°32 page 216)

(a) 8 (N) Dxxx	**(b)** 8 (N) Dxx	**(c)** 8 (N) Dxx
RV10 ▬▬▬	RV10 ▬▬▬	RV10 ▬▬▬
7 (S) A98x	76 (S) A98xx	7 (S) A986x

(a/b/c) MAX : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd au Roi (2) Attaquer vers le 9.
(a) 3 levées = 39,57% - 2 levées = 57,60% - 1 levée = 2,83% R = 2,37
(b) 4 levées = 39,57% - 3 levées = 53,69% - 2 levées = 6,74% R = 3,33
(c) 4 levées = 39,57% - 3 levées = 55,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,35

(a) N3 - (b/c) N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 3 levées = 40,70% - 2 levées = 51,69% - 1 levée = 7,61% R = 2,33
(b/c) 4 levées = 40,70% - 3 levées = 49,73% - 2 levées = 9,57% R = 3,31

Page 215
Page 216
Page 217

(a) SO2 - (b/c) SO3 (+ 2,83) :

(a) (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet prendre et (2) Attaquer vers Nord en mettant petit si la dernière petite carte apparaît en Ouest.
3 levées = 20,35% - 2 levées = 79,65% R = 2,20

(b/c) (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet prendre et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 82,52% - 2 levées = 3,91% R = 3,10

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX
Vulnérable 5C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N4
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 5K = MAX
Vulnérable 5C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO3 !)
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(d) 8 (N) Dx
RV10 ——
7 (S) A98xxx

(e) 8 (N) Dxxxx
RV10 ——
7 6 (S) A98

(f) 8 (N) D6xxx
RV10 ——
7 (S) A98

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd au Roi (2) Tirer l'As.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 55,96% - 3 levées = 6,74% R = 4,31

(e/f) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 40,70% - 3 levées = 49,73% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,29

(e/f) SO3 - SO2 VAR 1 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet prendre et (2) Laisser courir le 9. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 75,74% - 2 levées = 3,91% R = 3,16

(e/f) SO2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si le 10 ou le Valet apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le 9.
(e) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 53,70% - 2 levées = 12,39% R = 3,22
(f) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 9,57% R = 3,24

(e/f) SO2 - VAR 2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si le 10 ou le Valet apparaît en Ouest (2) Tirer l'As.
(e) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 44,66% - 2 levées = 18,04% R = 3,19
(f) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 15,22% R = 3,22

(e/f) SO2 - VAR 3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 27,13% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 9,57% R = 3,18

Page 215
Page 216
Page 217

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N°34

(a)	8 (N) D8xx		**(b)**	8 (N) D8x		**(c)**	8 (N) D8xxx	
RV10	▬▬▬		RV10	▬▬▬		RV10	▬▬▬	
7 6 (S) A9xx			76 (S) A9xxx			76 (S) A9x		

(a/b) MAX - (a) N3 - (b) N4 : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe en Est (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 3 levées = 49,17% - 2 levées = 43,22% - 1 levée = 7,61% R = 2,42
(b) 4 levées = 43,52% - 3 levées = 46,91% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,32

(c) MAX - N4 : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe en Est (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 49,17% - 3 levées = 41,26% - 2 levées = 9,57% R = 3,40

(a) SO2 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet, mettre la Dame et (2) Tirer l'As.
ou (1) Laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 20,35% - 2 levées = 79,65% R = 2,20

(b) SO3 (+ 7,61) - SO2 VAR (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest intercale le 10 ou le Valet, mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 15,83% - 3 levées = 82,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,14

(a/b) VAR 1 (Est = CPL et SO2 : + 4,78 pour (a) et + 1,96 pour (b)) :
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest intercalant le 10 ou le Valet
(2) Tirer l'As. Si Ouest intercale le Roi (2) Jouer la Dame (ou l'As). Sinon (2) Laisser courir le 8.
(a) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 59,87% - 1 levée = 2,83% R = 2,34
(b) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 55,96% - 2 levées = 6,74% R = 3,31
Cf N°31 MAX
Ce maniement est le <u>seul MTPP pour (b)</u>

(a/b) VAR 2 (Est = CPL + CPF) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Laisser courir la Dame. Si Ouest intercale le Valet ou le 10 (2) Laisser courir le 8.
(a) 3 levées = 19,22% - 2 levées = 75,13% - 1 levée = 5,65% R = 2,14
(b) 4 levées = 19,22% - 3 levées = 73,17% - 2 levées = 7,61% R = 3,12
Si Ouest met le Roi quand il est second (RV, R10, Rx) :
3/4 levées = 32,78% et R = 2,27 (a) ou 3,25 (b)

(c) SO3 (+ 5,66) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet, mettre la Dame et (2) Tirer l'As.
ou (1) Laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 75,74% - 2 levées = 3,91% R = 3,16

(c) VAR 1 (Est = CPL) :
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest intercalant le 10 ou le Valet (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale le Roi (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 55,96% - 2 levées = 6,74% R = 3,31

Page 215
Page 216
Page 217

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR 1
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = VAR 1 ou SO2
Manche = SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR 1
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : SO2 (VAR 1)
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à Sans-Atout = MAX
Tout contrat en Mineure = VAR 1

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C à 4K (sauf 3SA) = VAR 1
Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR 1
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = VAR 1 ou SO3
Manche = SO3

(d) 8 (N) D8xx
RV10 ▬▬▬
x (S) A97x

(e) 8 (N) D87x
RV10 ▬▬▬
x (S) A9xx

(f) 8 (N) Dxxx
RV10 ▬▬▬
x (S) A987

(d/e/f) MAX - N3 : idem **N°34 (a)** : (1) Tirer l'As…
3 levées = 49,17% - 2 levées = 43,22% - 1 levée = 7,61% R = 2,42

SO2 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers le 9 (d/f) ou Laisser courir le 8 (e). S'il perd (2) Attaquer vers le 7 (d/f) ou Laisser courir le 7 (e).
3 levées = 28,83% - 2 levées = 71,17% R = 2,29

VAR (Est = CPL) :
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8 (d/e) ou Attaquer vers le 8 (f), même si Ouest a intercalé le 10 ou le Valet au premier tour.
3 levées = 39,57% - 2 levées = 57,60% - 1 levée = 2,83% R = 2,37

N.B. Pour (d/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 2K (sauf 1SA) = VAR
Non Vulnérable 1SA, 2C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(g) 8 (N) D8x
RV10 ▬▬▬
6 (S) A97xx

(g) MAX - N4 : (1) Tirer l'As **Cf.N°34 (b).**
4 levées = 43,52% - 3 levées = 46,91% - 2 levées = 9,57% R = 3,34

SO3 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers le 8 **Cf.N°34 (b)**
4 levées = 15,83% - 3 levées = 82,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,14

VAR :(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8, même si Ouest a intercalé le 10 ou le Valet au premier tour.
4 levées = 39,57% - 3 levées = 53,69% - 2 levées = 6,74% R = 3,33
Ce maniement est le <u>seul MTPP pour (g)</u>

Page 215
Page 216
Page 217

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 1SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat en Majeure ou à Sans-Atout = MAX
Tout contrat en mineure = VAR

(h) 8 (N) D86
RV10 ——
x (S) A97xx

(i) 8 (N) D8x
RV10 ——
x (S) A976x

(j) 8 (N) D8x
RV10 ——
6 (S) A975x

(h/i/j) Le maniement intitulé **VAR pour (g)** ci-dessus: "(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8, même si Ouest a intercalé le 10 ou le Valet au premier tour " devient le **MAX (et reste MTPP)** :
4 levées = 39,57% - 3 levées = 55,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,35

N4 : (1) Tirer l'As… **Cf. N°34(b)** MAX- N4
4 levées = 43,52% - 3 levées = 46,91% - 2 levées = 9,57% R = 3,34

SO3 (+ 4,78) : **Cf. N°34 (b)**
4 levées = 15,83% - 3 levées = 84,17% R = 3,16

N.B. Pour (h/i/j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 1SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(k) 8 (N) Dxx
RV10 ——
6 (S) A987x

(l) 8 (N) Dxx
RV10 ——
x (S) A9876

(k/l) MAX :(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8, même si Ouest a intercalé le 10 ou le Valet au premier tour.
4 levées = 39,57% - 3 levées = 55,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,35

N4 : (1) Tirer l'As… **Cf. N°34(b)** MAX- N4
4 levées = 43,52% - 3 levées = 46,91% - 2 levées = 9,57% R = 3,34

(k) SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet, mettre l'As et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 16,39% - 3 levées = 81,65% - 2 levées = 1,96% R = 3,14

(l) SO3 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest couvre du 10 ou du Valet, mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 15,83% - 3 levées = 84,17% R = 3,16

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 1SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

Page 215
Page 216
Page 217

N°34 BIS

(a)	8 (N) D8xx	**(b)**	8 (N) D865	**(c)**	8 (N) D8x
RV10	▬▬▬	RV10	▬▬▬	RV10	▬▬▬
	7 (S) A96x		7 (S) A9xx		7 (S) A96xx

(a/b) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe en Est (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 49,17% - 2 levées = 43,22% - 1 levée = 7,61% R = 2,42

(a/b) SO2 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet, mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 22,61% - 2 levées = 87,39% R = 2,23

(a/b) VAR (Est = CPL) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8. Sinon, si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 39,57% - 2 levées = 57,60% - 1 levée = 2,83% R = 2,37

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = VAR ou SO2
Manche = SO2

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 8. Sinon, si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 39,57% - 3 levées = 53,69% - 2 levées = 6,74% R = 3,33

(c) N4 : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe en Est (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 43,52% - 3 levées = 46,91% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,32

(c) SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest intercale le 10 ou le Valet, mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8
4 levées = 15,83% - 3 levées = 82,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,14

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX

(d)	8 (N) D98	**(e)**	8 (N) D98	**(f)**	8 (N) D98
RV10	▬▬▬	RV10	▬▬▬	RV10	▬▬▬
	7 (S) Axxxx		6 (S) A7xxx		7 (S) A65xx

(d) MAX - N4 - N2 : (1) Tirer l'As **Cf N°30(d)**
4 levées = 40,70% - 3 levées = 44,08% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,24

(d) SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 80,26% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 2,99

(d) VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 9,
4 levées = 33,91% - 3 levées = 53,70% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,20

Page 215
Page 216
Page 217

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 39,56% - 3 levées = 53,70% - 2 levées = 6,74% R = 3,33

(e) N4 : (1) Tirer l'As … **Cf. N°34(b)**
4 levées = 43,52% - 3 levées = 46,91% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,32

(e) SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 15,83% - 3 levées = 82,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,14

(e) VAR : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si Est couvre du 10 ou du Valet prendre et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 16,39% - 3 levées = 79,70% - 2 levées = 3,91% R = 3,12

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 7, le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Laisser courir le 9,
4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 9,57% **R = 3,243**

(f) N4 : (1) Tirer l'As … **Cf. N°30(d)**
4 levées = 40,70% - 3 levées = 44,08% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% **R = 3,235**

(f) SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 83,09% - 2 levées = 6,74% R = 3,03

(f) VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest fournit le 7 et si la Dame perd (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 15,22% R = 3,22

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(g) 8 (N) A97
RV10 ▬▬▬
x (S) D8xxx

(h) 8 (N) A9x
RV10 ▬▬▬
x (S) D87xx

(g/h) MAX - N4 : (1) Tirer l'As ...
(g) 4 levées = 49,17% - 3 levées = 41,26% - 2 levées = 9,57% R = 3,40
(h) 4 levées = 49,17% - 3 levées = 43,22% - 2 levées = 7,61% R = 3,42

SO3 (g) + 7,61 - (h) + 5,65 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le 7 (g) ou Laisser courir le 7 (h).
4 levées = 28,83% - 3 levées = 69,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,27

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 215 **N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
Page 216 S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
Page 217 **S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX**
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 218 **N°35** (N) xxx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°35(a)**

(S) AD9(xx)

MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. **Cf.N°20 page 212**
5 levées = 20,35% - 4 levées = 45,22% - 3 levées = 29,65%
2 levées = 4,78% R = 3,81 (idem sans le 9 en Sud)

SO4 (+ 6,22) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame. (idem sans le 9 en Sud)
4 levées = 71,78% - 3 levées = 23,44% - 2 levées = 4,78% R = 3,67

VAR (Est = CPL + 3) : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers la Dame.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 49,43% - 3 levées = 32,22%
2 levées = 4,78% R = 3,72

N.B. La présence du 9 ne modifie en rien ni les maniements MAX et SO5, ni les pourcentages (seulement + 4,78% pour 5 levées dans le maniement VAR).

(e) (N) 8xxxxx **Remplace le N°35(b)**

(S) AD9

MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 45,22% - 4 levées = 29,65%
3 levées = 4,78% R = 4,81 (idem sans le 9 en Sud et le 8 en Nord)

SO5 (+ 6,22) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers la Dame. (idem sans le 9 en Sud)
5 levées = 71,78% - 4 levées = 23,44% - 3 levées = 4,78% R = 4,67

VAR (Est = CPL + 3) : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers la Dame.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 49,43% - 4 levées = 32,22%
3 levées = 4,78% R = 4,72

N.B. La présence du 9 ou du 8 ne modifie en rien ni les maniements MAX et SO5, ni les pourcentages (seulement + 4,78% pour 5 levées dans le maniement VAR).

N.B. Pour (a/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = SO5
Vulnérable
Idem pour (b/c) en remplaçant 6 levées par 5 levées, N6 par N5, SO5 par SO4

N°36 (N) Dxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°36(a)**

(S) A9xx(x)

Modifier les maniements :

MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest intercalant le 10 ou le Valet, (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 71,22% - 3 levées = 28,78% R = 3,71

N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 71,78% - 3 levées = 23,44% - 2 levées = 4,78% R = 3,67

Page 218

VAR 1 (Est = CPL) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 67,57% - 3 levées = 34,43% R = 3,66

VAR 2 (Est = CPL + CPF) : (1) Laisser courir la Dame. Si elle est couverte (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,09% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 (jamais N4 !!)
Idem pour (a) en remplaçant 4 levées par 5 levées, N4 par N5

N°36 Ajouter :

(d) (N) Dxxxxx
(S) A9x

MAX - N5 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 71,78% - 4 levées = 23,44% - 3 levées = 4,78% R = 4,67

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 65,57% - 4 levées = 34,43% R = 4,66

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°36 BIS (N) D987 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°36(b)**
(S) Axx(xx)

Modifier les maniements :

MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest intercalant le 10 ou le Valet, (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 71,22% - 3 levées = 28,78% R = 3,71

N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 71,78% - 3 levées = 23,44% - 2 levées = 4,78% R = 3,67

VAR 1 (Est = CPL) : (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 34,43% R = 3,66

VAR 2 (Est = CPL + CPF) : (1) Laisser courir la Dame.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,09% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 (jamais N4 !!)
Idem pour (c) en remplaçant 4 levées par 5 levées, N4 par N5

N°36 BIS Ajouter :

(d) (N) D987xxx
(S) Ax

MAX - N6 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
6 levées = 71,78% - 5 levées = 23,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,67

SO5 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 9.
6 levées = 65,57% - 5 levées = 34,43% R = 5,66

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

Page 218 **Ajouter :**

N°37 (N) D98(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**

(S) Axx(xx)

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 71,78% - 3 levées = 23,44% - 2 levées = 4,78% R = 3,67
Idem sans le 9 et le 8, Cf.N°4BIS page 206

N°38 (N) D8x(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**

(S) A9x(xx)

N°39 (N) Dxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)**

(S) A98x(x)

N°38 et N°39 MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest intercalant le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Ouest fournit petit mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest ne fournit pas (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 71,22% - 3 levées = 28,78% R = 3,71

N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 71,78% - 3 levées = 23,44% - 2 levées = 4,78% R = 3,67

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 (jamais N4 !!)
Idem pour (a/d) en remplaçant 4 levées par 5 levées, N4 par N5

N°39(d) (N) Dxxxxx

(S) A98

MAX - N4 : (1) Attaquer du 9. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Ouest fournit petit mettre la Dame et (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest ne fournit pas laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 71,22% - 4 levées = 28,78% R = 4,71

N5 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 71,78% - 4 levées = 23,44% - 3 levées = 4,78% R = 4,67

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N4 (jamais N5 !!)

N.B. Avec 10 ou 11 cartes : Cf. N° 78-79-80 page 201
N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 (jamais N4 !!)
Idem pour (c) en remplaçant 4 levées par 5 levées, N4 par N5

Page 221

IL MANQUE LE ROI ET LA DAME

N°1 (N) x
(S) AV10(987xxxx)

4 /11 cartes 9 combinaisons
(a/b/c/d/e/f/g/h/i) remplace le N°1(a)

MAX - N2 à N8 (4 à 10 cartes) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Tirer l'As.
(a) 4 cartes : 2 levées = 25,90% - 1 levée = 74,10% R = 1,26
(b) 5 cartes : 3 levées = 7,17% - 2 levées = 92,83% R = 2,07
(c) 6 cartes : 4 levées = 14,13% - 2 levées = 85,87% R = 3,14
(d) 7 cartes : 5 levées = 25,68% - 4 levées = 74,32% R = 4,26
(e) 8 cartes : 6 levées = 42,96% - 5 levées = 57,04% R = 5,43
(f) 9 cartes : 7 levées = 65,57% - 6 levées = 34,43% R = 6,66
(g) 10 cartes : 8 levées = 89,00% - 7 levées = 11,00% R = 7,89
Avec 11 cartes : (1) Tirer l'As :
10 levées = = 52,00% - 9 levées = 48,00% R = 9,52

N.B. (f) Avec 9 cartes (x / AV109xxxx) il existe un autre **maniement MAX - N7 et MTPP :**
(1) Tirer l'As (les pourcentages sont les mêmes)
Cette combinaison apparaît aussi sous le N°4(a) page 223

(c/e) Avec 6,7 ou 8 cartes l'absence du 8 diminue le rendement sans modifier le maniement MAX (Cf. N°2 et N°3).

N°2 **(a)** (N) x
(S) AV10xxx

(b) (N) x
(S) AV109xx

MAX - N5 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet. Sinon, jouer (2) l'As et (3) le Valet.
(a) 5 levées = 7,11% - 4 levées = 54,26% - 3 levées = 29,87%
2 levées = 8,01% - 1 levée = 0,75% R = 3,59
(b) 5 levées = 23,26% - 4 levées = 63,14% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,08

(a) SO4 (+ 3,23) - VAR (sans communication) : (1) Tirer l'As (ou Donner un coup à blanc). (2) Donner un coup à blanc (ou Tirer l'As) et (3) Jouer le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 24,22%
2 levées = 9,69% - 1 levée = 1,49% R = 3,55

(b) SO4 (+ 2,42) - VAR (sans communication) : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le Valet et le 10.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 85,59% - 3 levées = 9,69%
2 levées = 1,49% R = 3,91

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4

Ajouter :

(c) (N) x
(S) AV108xx

(d) (N) x
(S) AV1087x

(e) (N) 7
(S) AV108xx

(f) (N) 7
(S) AV1086x

(g) (N) x
(S) AV1076x

(h) (N) x
(S) AV10654

(i) (N) 6
(S) AV10742

(j) (N) 6
(S) AV10743

(k) (N) x
(S) AV1098x

(l) (N) 8
(S) AV109xx

(m) (N) x
(S) AV10965

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8 (2) Tirer l'As.
5 levées = 6,62% - 4 levées = 67,66% - 3 levées = 19,38%
2 levées = 5,59% - 1 levée = 0,75% R = 3,74

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement : R = 3,75

N5 : (1) Attaquer vers le 10...
5 levées = 10,34% - 4 levées = 59,10% - 3 levées = 23,01%
2 levées = 6,80% - 1 levée = 0,75% R = 3,71

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = N5
Vulnérable
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 - N2

(d) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 10,34% - 4 levées = 63,95% - 3 levées = 24,22%
2 levées = 1,49% **R = 3,831**

SO4 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le 8...
5 levées = 6,62% - 4 levées = 71,30% - 3 levées = 20,59%
2 levées = 1,49% **R = 3,830**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement : R = 3,846 (MAX) ou 3,845 (SO4)

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 7...
5 levées = 6,62% - 4 levées = 67,66% - 3 levées = 24,23%
2 levées = 1,49% R = 3,79

N5 : (1) Attaquer vers le 10… (Laisser courir le 7 si Est ne fournit pas)
5 levées = 10,34% - 4 levées = 59,10% - 3 levées = 23,01%
2 levées = 7,55% R = 3,72

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4 - N3
Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 7...
5 levées = 6,62% - 4 levées = 71,30% - 3 levées = 22,08% R = 3,85

N5 : (1) Attaquer vers le 10...
5 levées = 10,34% - 4 levées = 63,95% - 3 levées = 24,96%
2 levées = 0,75% R = 3,84

Page 221

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

(g/h/i/j) MAX - N5 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet. Sinon, jouer (2) l'As et (3) le Valet.
(g) 5 levées = 7,11% - 4 levées = 55,87% - 3 levées = 30,68%
2 levées = 5,59% - 1 levée = 0,75% R = 3,63
(h) 5 levées = 7,11% - 4 levées = 54,26% - 3 levées = 29,87%
2 levées = 8,01% - 1 levée = 0,75% R = 3,59
(i) 5 levées = 7,11% - 4 levées = 55,87% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 8,01% - 1 levée = 0,75% R = 3,61
(j) 5 levées = 7,11% - 4 levées = 55,87% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 8,01% - 1 levée = 0,75% R = 3,61

SO4 (+ 3,63) : (1) (g) Attaquer vers le 7, (h) Attaquer vers le 6, (i/j) Laisser courir le 6.
(g) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 29,06%
2 levées = 5,59% - 1 levée = 0,75% R = 3,61
(h) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 24,22%
2 levées = 10,43% - 1 levée = 0,75% R = 3,56
(i) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 25,43%
2 levées = 8,48% - 1 levée = 1,49% R = 3,56
(j) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 25,43%
2 levées = 9,22% - 1 levée = 0,75% R = 3,57

N.B. Pour (g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3 - N2
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3 - N2
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO4

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3 - N2
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

(k) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 8...
5 levées = 25,68% - 4 levées = 72,83% - 3 levées = 1,49% R = 4,24

(l) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 8...
5 levées = 23,26% - 4 levées = 75,25% - 3 levées = 1,49% R = 4,22

(m) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10. Si est intercale un honneur (2) Jouer le Valet. Sinon, jouer (2) l'As et (3) le Valet.
5 levées = 23,26% - 4 levées = 63,14% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,08

SO4 (+ 2,42) - VAR (sans communication): (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le Valet et le 10.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 85,59% - 3 levées = 9,69%
2 levées = 1,49% R = 3,91

SO3 (+ 0,74) : (1) Attaquer vers le 6.
5 levées = 13,24% - 4 levées = 57,01% - 3 levées = 29,00%
2 levées = 0,75% R = 3,83

N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO3 !)

Page 222 **N°3** **(a)** (N) x / (S) AV108 **(b)** (N) x / (S) AV108x **(c)** (N) x / (S) AV1087

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As. Si Est intercale un honneur jouer (2) le Valet et (3) le 10.
3 levées = 1,34% - 2 levées = 55,52% - 1 levée = 43,14% R = 1,58

VAR (pour 2 levées rapides) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 8. Si Est intercale un honneur, jouer (2) le Valet et (3) le 10.
3 levées = 1,03% - 2 levées = 44,77% - 1 levée = 54,20% R = 1,47

N.B. On suppose que Est intercale un honneur lorsqu'il détient RDx.

(b) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le Valet.
Si Est intercale un honneur, jouer (2) le Valet et (3) le 10.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 36,82% - 2 levées = 52,34%
1 levée = 9,95% R = 2,29

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer un petit.
Si Est intercale un honneur, jouer (2) le Valet et (3) le 10.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 36,09% - 2 levées = 49,68%
1 levée = 13,34% R = 2,25

SO3 (+ 0,72) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As. Si Est intercale le Roi ou la Dame (2) Donner un coup à blanc
3 levées = 38,43% - 2 levées = 51,62% - 1 levée = 9,95% R = 2,28

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd ou s'il tient (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 8.
Si Est intercale un honneur, jouer (2) le Valet et (3) le 10.
4 levées = 2,34% - 3 levées = 51,11% - 2 levées = 46,55% R = 2,56

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le Valet.
Si Est intercale un honneur, jouer (2) le Valet et (3) le 10.
4 levées = 2,34% - 3 levées = 47,72% - 2 levées = 49,94% R = 2,52

N.B. (a/b/c) : Lorsque l'on a attaqué vers le 10 au premier tour, il est toujours meilleur de jouer un petit au troisième tour. Si l'on joue un honneur :
(a) - 2,10% et (b/c) - 1,78%

N°3 Ajouter :

(d) (N) x / (S) AV10x **(e)** (N) x / (S) AV10xx **(f)** (N) 7 / (S) AV108x

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le petit.
3 levées = 0,31% - 2 levées = 43,17% - 1 levée = 56,52% R = 1,44

N3 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Tirer l'As.
3 levées = 0,61% - 2 levées = 13,11% - 1 levée = 86,28% R = 1,14

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3 !!)

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer un petit.
3 levées = 36,25% - 2 levées = 45,56% - 1 levée = 18,19% R = 2,18

Page 222 **(f) MAX - N4** : (1) Laisser courir le 7. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le Valet. Si (1) Est intercale un honneur jouer (2/3) le Valet et le 10.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 38,27% - 2 levées = 60,84% **R = 2,400**

SO3 (+ 0,73) : (1) Laisser courir le 7. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le Valet. Si (1) Est intercale un honneur (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Valet.
3 levées = 39,89% - 2 levées = 60,11% **R = 2,399**

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°3 Ajouter :

(g) (N) x
(S) AV1086

(g) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le Valet. Si Est intercale un honneur, jouer (2) le Valet et (3) le 10.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 39,00% - 2 levées = 53,55%
1 levée = 6,56% R = 2,34

VAR - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 6. Si Est intercale un honneur, jouer (2) le Valet et (3) le 10.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 39,00% - 2 levées = 50,89%
1 levée = 9,22% R = 2,32

Page 223 **N°4** **(a)** (N) x
(S) AV109xxxx

(b) (N) x
(S) AV10xxxxx

(a) MAX - N7 : (1) Attaquer vers le 10 **ou bien** (1) Tirer l'As.
7 levées = 65,57% - 6 levées = 34,43% R = 6,66

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N7 - N6 : (1) Attaquer vers le 10.
7 levées = 65,57% - 6 levées = 29,65% - 5 levées = 4,78% R = 6,61

VAR (Ouest = CPF) - N7 : (1) Tirer l'As.
7 levées = 65,57% - 6 levées = 24,86% - 5 levées = 9,57% R = 6,56

Ajouter N° 4 BIS :

(a) (N) x
(S) AV10xxxx

(b) (N) x
(S) AV108xxx

(a) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 37,30% - 5 levées = 44,66% - 4 levées = 16,08%
3 levées = 1,96% R = 5,17

(b) MAX - N6 - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 37,30% - 5 levées = 47,48% - 4 levées = 13,26%
3 levées = 1,96% R = 5,20

SO5 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 8.
6 levées = 16,96% - 5 levées = 70,65% - 4 levées = 10,43%
3 levées = 1,96% R = 5,03

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Manche = SO5

Page 223 **N°5** **(a)** (N) A — (S) V1087x **(b)** (N) - — (S) AV10876

(c) (N) A — (S) V10xxx **(d)** (N) - — (S) AV10xxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 : (1) Tirer l'As (2/3) Attaquer du Valet et du 10.
(a) 3 levées = 39,73% - 2 levées = 60,27% R = 2,40
(b) 4 levées = 39,73% - 3 levées = 60,27% R = 3,40

MAX - (c) N3 - N2 - (d) N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Jouer (2) un petit et (3) le Valet.
(c) 3 levées = 10,34% - 2 levées = 69,76% - 1 levée = 19,90% R = 1,90
(d) 4 levées = 10,34% - 3 levées = 67,82% - 2 levées = 16,47%
1 levée = 5,37% R = 2,83

N.B.(c/d) La présence du 7 augmente le rendement (doubleton 98)
(A / V107xx ou - / AV107xx)

N°5 Ajouter : Avec le 8, mais sans le 7

(e) (N) A — (S) V108xx **(f)** (N) - — (S) AV108xx

MAX - (e) N3 - (f) N4 - N2 : (1) Tirer l'As (2/3) Attaquer du Valet et du 10.
(e) 3 levées = 28,10% - 2 levées = 47,16% - 1 levée = 24,74% R = 2,03
(f) 4 levées = 28,10% - 3 levées = 44,25% - 2 levées = 23,25%
1 levée = 4,40% R = 2,96

(e) SO2 - (f) SO3 (+ 11,62) : (1) Tirer l'As. Jouer (2) un petit et (3) le Valet
(e) 3 levées = 13,24% - 2 levées = 73,64% - 1 levée = 13,12% R = 2,00
(f) 4 levées = 13,24% - 3 levées = 70,73% - 2 levées = 11,63%
1 levée = 4,40% R = 2,93

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°5 Ajouter : Avec le 9

(g) (N) A — (S) V109xx **(h)** (N) - — (S) AV109xx

MAX - (g) N4 - N3 - (h) N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si le Roi ou la Dame apparaît (2) Jouer un petit. Sinon (2) Jouer le Valet.
(g) 4 levées = 1,45% - 3 levées = 64,12% - 2 levées = 34,43% R = 2,67
(h) 5 levées = 1,45% - 4 levées = 62,18% - 3 levées = 31,00%
2 levées = 5,37% R = 3,60

Page 223 **Ajouter N° 5 BIS :**

(a) (N) -
(S) AV10xx

(b) (N) -
(S) AV108x

(c) (N) -
(S) AV1087

(d) (N) -
(S) AV109x

(e) (N) A
(S) V108x

(f) (N) A
(S) V109x

(a) MAX - N3 - N2 : (1/2) Donner 2 coups à blanc et (3) Tirer l'As.
3 levées = 5,66% - 2 levées = 66,02% - 1 levée = 28,32% R = 1,77

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Tirer l'As.
3 levées = 6,88% - 2 levées = 69,22% - 1 levée = 24,90% R = 1,82

(c) MAX - N3 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le Valet et le 10.
3 levées = 23,64% - 2 levées = 76,36% R = 2,24

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le Valet et le 10.
4 levées = 0,61% - 3 levées = 33,44% - 2 levées = 65,95% R = 2,35

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le Valet et le 10.
3 levées = 0,61% - 2 levées = 23,03% - 1 levée = 76,36% R = 1,24

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le Valet et le 10.
3 levées = 1,33% - 2 levées = 98,67% R = 2,01

Ajouter N° 5 TER :

(a) (N) --
(S) AV107xx

(b) (N) -
(S) AV1086x

(c) (N) -
(S) AV1098x

(d) (N) A
(S) V107xx

(e) (N) A
(S) V1086x

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si le 8 ou le 9 apparaît (2) Jouer le Valet. Sinon jouer (2) un petit et (3) le Valet.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 69,27% - 2 levées = 15,02%
1 levée = 5,37% R = 2,85

(b) MAX - N4 - N2 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le Valet et le 10.
4 levées = 29,55% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 16,96%
1 levée = 3,43% R = 3,06

SO3 (+ 4,37) : (1) Tirer l'As et (2) Jouer **soit** le 8, **soit** le petit.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 70,41% - 2 levées = 12,59%
1 levée = 3,43% R = 2,94

y

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le Valet et le 10.
5 levées = 1,45% - 4 levées = 93,18% - 3 levées = 5,37% R = 3,96

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si le 8 ou le 9 apparaît (2) Jouer le Valet. Sinon jouer (2) un petit et (3) le Valet.
3 levées = 10,34% - 2 levées = 71,21% - 1 levée = 18,45% R = 1,92

Page 223 **(e) MAX - N3 :** (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le Valet et le 10.
3 levées = 29,55% - 2 levées = 53,94% - 1 levée = 16,51% R = 2,13

SO2 (+ 4,37) : (1) Tirer l'As et (2) Jouer **soit** le 8, **soit** le 6.
3 levées = 13,57% - 2 levées = 74,28% - 1 levée = 12,15% R = 2,01

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N°6 **(a)** (N) A
(S) V10xxxx

(b) (N) -
(S) AV10xxxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - N2 - (b) N6 - N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Jouer (2) un petit et (3) le Valet.
5/6 levées = 3,23% - 4/5 levées = 62,37% - 3/4 levées = 24,22%
2/3 levées = 9,69% - 1/2 levées = 1,49% R = 3,55 (a) ou 4,55 (b)

N°6 Ajouter : Avec le 8

(c) (N) A
(S) V108xxx

(d) (N) -
(S) AV108xxx

MAX - (c) N5 - N4 - N3 - N2 - (d) N6 - N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As. Si le 9 tombe (2) Jouer le Valet;Sinon jouer (2) un petit puis (3) le Valet.
5/6 levées = 3,23% - 4/5 levées = 61,37% - 3/4 levées = 26,64%
2/3 levées = 7,27% - 1/2 levées = 1,49% R = 3,58 (c) ou 4,58 (d)

N.B. Si (1) le 9 ne tombe pas, attaquer (2) du Valet serait très inférieur (- 9,69% pour 4/5 levées).

N.B. La présence du 7 augmente le rendement : R = 3,74 (c) ou 4,74 (d)

N°6 Ajouter : Avec le 9

(e) (N) A
(S) V109xxx

(f) (N) -
(S) AV109xxx

MAX - (e) N5 - N4 - N3 - (f) N6 - N5 - N4 : (1) Tirer l'As (2) Jouer le Valet.
5/6 levées = 3,23% - 4/5 levées = 85,59% - 3/4 levées = 9,69%
2/3 levées = 1,49% R = 3,91 (e) ou 4,91 (f)

Page 224 **N°7** **(a)** (N) A
(S) V10xxxxx

(b) (N) -
(S) AV10xxxxx

8 cartes

MAX - (a) N6 - N5 - N4 - (b) - N7 - N6 - N5 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer le Valet.
6/7 levées = 6,78% - 5/6 levées = 72,35% - 4/5 levées = 16,96%
3/4 levées = 3,91% R = 4,82 (a) ou 5,82 (b)

N.B. La présence du 8 augmente le rendement :
A / V108xxxx ou - / AV108xxxx R = 4,88 ou 5,88
La présence du 9 augmente le rendement (6 ou 7 levées = 18,09 %) :
A / V109xxxx ou - / AV109xxxx R = 5,14 ou 6,14

(c) (N) A — (S) V10xxxxxx

(d) (N) - — (S) AV10xxxxxx

9 cartes

MAX - (c) N7 - N6 - (d) - N8 - N7 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer le Valet.
7/8 levées = 65,57% - 6/7 levées = 24,87% - 5/6 levées = 9,56%
R = 6,56 (c) ou 7,56 (d)

N.B. Avec 9 cartes, la présence du 9 assure 6 (ou 7) levées
A / V109xxxxx ou - / AV109xxxxx R = 6,66 ou 7,66

(e) (N) A — (S) V10xxxxxxx

(f) (N) - — (S) AV10xxxxxxx

10 cartes

MAX - (e) N8 - (f) N9 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer le Valet.
8/9 levées = 78,00% - 7/8 levées = 22,00% R = 7,78 (e) ou 8,78 (f)

(g) (N) A — (S) V10xxxxxxxx

(h) (N) - — (S) AV10xxxxxxxx

11 cartes

MAX - (g) N10 - (h) N11 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer le Valet.
10/11 levées = 52,00% - 9/10 levées = 48,00% R = 9,52 (g) ou 10,52 (h)

N°8

(a) (N) V — (S) A10876

(b) (N) V — (S) A1087xx

(c) (N) V — (S) A1087xxx

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N5 - N4 - N3 - (c) N6 - N5 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd ou s'il tient (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 10. S'il est couvert prendre et (2) Jouer le 10.
(a) 4 levées = 1,45% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 46,55% R = 2,55
(b) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 68,63% - 3 levées = 26,65%
2 levées = 1,49% R = 3,74
(c) 6 levées = 16,96% - 5 levées = 67,82% - 4 levées = 15,22% R = 5,02

Ajouter N° 8 BIS (avec le 9) :

(a) (N) V — (S) A109x

(b) (N) V — (S) A109xx

(c) (N) V — (S) A1097

(d) (N) V — (S) A1098

(e) (N) V — (S) A1098x

(f) (N) V — (S) A109xxx

(g) (N) V — (S) A109xxxx

(h) (N) V — (S) A109xxxxx

(i) (N) V — (S) A1097x

(a/b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd ou s'il tient (2) Tirer l'As. S'il est couvert prendre et (2) Jouer le petit.
(a) 3 levées = 0,61% - 2 levées = 99,39% R = 2,01
(b) 3 levées = 63,63% - 2 levées = 36,37% R = 2,64

(c/d/e/f/g) MAX - (c/d) N3 - (e) N4 - (f) N5 - N4 - N3 - (g) N6 - N5 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd ou s'il tient (2) Tirer l'As. S'il est couvert prendre et (2) Jouer le 10.
(c) 3 levées = 1,34% - 2 levées = 98,66% R = 2,01
(d) 3 levées = 7,17% - 2 levées = 92,83% R = 2,07
(e) 4 levées = 5,17% - 3 levées = 94,83% R = 3,05
(f) 5 levées = 8,72% - 4 levées = 75,26% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 3,91
(g) 6 levées = 37,30% - 5 levées = 58,79% - 4 levées = 3,91% R = 5,33

Page 224

N.B. (f) La présence du 8 augmente le rendement et assure 3 levées :
5 levées = 23,25% et R = 4,22
(f) La présence du 7 augmente le rendement :
5 levées = 11,95% et R = 3,97
(g) La présence du 8 augmente le rendement et assure 5 levées :
6 levées = 42,96% - 5 levées = 57,04% R = 5,43

(h) MAX - N7 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd ou s'il tient (2) Tirer l'As. S'il est couvert prendre et (2) Jouer le 10.
7 levées = 65,57% - 6 levées = 34,43% R = 6,66

VAR - N7 : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit l'une des 2 petites cartes restantes mettre l'As.
7 levées = 65,57% - 6 levées = 29,65% - 5 levées = 4,78% R = 6,61

(i) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd ou s'il tient (2) Tirer l'As. S'il est couvert prendre et (2) Jouer le 10.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 71,70% - 2 levées = 27,41% **R = 2,735**

SO3 (+ 0,73) : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd ou s'il tient (2) Tirer l'As. S'il est couvert prendre et (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 73,32% - 2 levées = 26,68% **R = 2,733**

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Ajouter N° 8 TER (sans le 9) :

(a) (N) V (S) A10xx	**(b)** (N) V (S) A107x	**(c)** (N) V (S) A1076
(d) (N) V (S) A108x	**(e)** (N) V (S) A1087	**(f)** (N) V (S) A10xxx
(g) (N) V (S) A107xx	**(h)** (N) V (S) A108xx	**(i)** (N) V (S) A1087x
(j) (N) V (S) A10xxxx	**(k)** (N) V (S) A1076xx	**(l)** (N) V (S) A108xxx
(m) (N) V (S) A1086xx	**(n)** (N) V (S) A10xxxxx	**(o)** (N) V (S) A108xxxx

(a) MAX - N2 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer les petits.
2 levées = 5,66% - 1 levée = 94,34% R = 1,06

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet (mettre petit si Est couvre). (2) Tirer l'As et (3) Jouer soit le 7, soit le 10 (selon les cartes apparues).
2 levées = 6,27% - 1 levée = 93,73% R = 1,06

N.B. Les différents maniements MAX (15) sont tous MTPP.

(c) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et (2) Jouer le 10. Si le Valet perd (2) Tirer l'As et si le 8 ou le 9 apparaît (3) Jouer, **soit** le 10, **soit** le 7.
2 levées = 10,00% - 1 levée = 90,00% R = 1,10

N.B. Les différents maniements MAX (4) sont tous MTPP

(d) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et jouer (2) le petit, (3) le 10.
2 levées = 22,92% - 1 levée = 77,08% R = 1,23

Page 224

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et (2) Jouer le 10.
Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 8.
3 levées = 0,61% - 2 levées = 45,19% - 1 levée = 54,20% R = 1,46

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer les petits.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 54,75% - 1 levée = 36,37% R = 1,73

(g) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet (mettre petit si Est couvre). (2) Tirer l'As et (3) Jouer soit un petit, soit le 10 (selon les cartes apparues).
3 levées = 8,88% - 2 levées = 56,20% - 1 levée = 34,92% R = 1,74

N.B. Les différents maniements MAX sont tous MTPP
La présence du 6, sans le 5 ou le 4 (V / A10763 ou A10762) augmente le rendement :
3 levées = 10,34% - 2 levées = 71,21% - 1 levée = 18,45% R = 1,92

(h) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et jouer (2) un petit et (3) le 10. Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 10.
3 levées = 26,65% - 2 levées = 46,67% - 1 levée = 26,68% R = 2,00

N.B. La présence du 6 (V / A1086x) augmente le rendement :
3 levées = 28,10% R = 2,10

(i) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et (2) Jouer le 10.
Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 8.
3 levées = 45,94% - 2 levées = 54,06% R = 2,46

N.B. La présence du 5 augmente le rendement : R = 2,47
La présence du 6 (V / A10876) augmente le rendement :
4 levées = 1,45% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 46,55% R = 2,55

(j) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer les petits.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,21

(k) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et (2) Jouer le 10.
Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 7.
4 levées = 53,29% - 3 levées = 35,53% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,41

N.B. La présence du 5 augmente le rendement et assure 2 levées : R = 3,47

(l) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et (2) Jouer un petit.
Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 8.
4 levées = 54,91% - 3 levées = 31,49% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,40

(m) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et (2) Jouer le 10.
Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 8.
4 levées = 59,75% - 3 levées = 29,07% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,47

(n) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer un petit.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 61,05% - 4 levées = 28,26%
3 levées = 3,91% R = 4,71

(o) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et (2) Jouer le 10.
Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 10.
6 levées = 16,96% - 5 levées = 56,52% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,87

N.B. La présence du 7 augmente le rendement et assure 4 levées : R = 5,02

Page 224 **Ajouter N° 8 QUATRE :**

(a) (N) V
(S) A1075

(b) (N) V
(S) A1086

(c) (N) V
(S) A1065x

(d) (N) V
(S) A10654

(e) (N) V
(S) A10764

(f) (N) V
(S) A10765

(g) (N) V
(S) A10865

(h) (N) V
(S) A107xxx

(i) (N) V
(S) A1087xx

(j) (N) V
(S) A107xxxx

(k) (N) V
(S) A1076xxx

(a) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et si Ouest fournit le 6, le 8 ou le 9 (2) Jouer le 10, mais si Ouest fournit le 2, le 3 ou le 4 (2) Jouer le 5 et s'il perd au 6 (3) Jouer le 7, mais si le 5 perd au 8 ou au 9 (3) Jouer le 10.
Si le Valet perd (2) Tirer l'As et si le 8 ou le 9 apparaît (3) Jouer, **soit** le 10, **soit** le 7, mais s'il n'apparaît que des petites cartes (3) Jouer le 7.
2 levées = 6,58% - 1 levée = 93,42% R = 1,07

N.B. Les différents maniements MAX (4) sont tous MTPP.

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et jouer (2) le 10, (3) **Soit** le 8, **soit** le 6.
2 levées = 24,63% - 1 levée = 75,37% R = 1,25

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre, mettre petit et jouer (2) le 6 et (3) l'As. Si le Valet perd, jouer (2) le 6 et (3) l'As.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 59,11% - 1 levée = 32,01% R = 1,77

(d) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre, prendre et (2) Jouer le 10.
Si le Valet perd, jouer (2) le 6 et (3) l'As.
3 levées = 5,33% - 2 levées = 72,10% - 1 levée = 22,57% R = 1,83

N3 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre, prendre et (2/3) Jouer le 6 et le 5.
Si le Valet perd, jouer (2) le 6 et (3) l'As.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 60,56% - 1 levée = 30,56% R = 1,78

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Vulnérable Manche = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(e/f) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre, prendre et (2) Jouer le 10.
Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer, **soit** le 10, **soit** le 7.
(e) 3 levées = 10,34% - 2 levées = 73,88% - 1 levée = 15,78% R = 1,95
(f) 3 levées = 13,24% - 2 levées = 77,54% - 1 levée = 9,22% R = 2,04

N.B. Les différents maniements MAX (4) sont tous MTPP.

Page 224

(g) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre, prendre, (2) Jouer le 10 et (3) (3) Jouer, **soit** le 8, **soit** le 6. Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 10.
3 levées = 31,01% - 2 levées = 59,77% - 1 levée = 9,22% R = 2,22

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(h) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre, mettre petit, (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 10. Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 10.
4 levées = 41,99% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,24

(i) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et (2) Jouer le 10. Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 10.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 68,63% - 3 levées = 26,65%
2 levées = 1,49% R = 3,74

(j) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer un petit.
ou bien
(1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Jouer le 10, mais si Ouest fournit petit (2) Jouer un petit.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 61,05% - 4 levées = 28,26%
3 levées = 3,91% R = 4,71

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(k) MAX - N6 - N5 - N4 :
(1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Jouer **soit** le 10, **soit** le 7. Mais si Ouest fournit petit (2) Jouer le 7.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 66,70% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,78

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°9 **(a)** (N) V
(S) A1087xxxx

(a) MAX - N7 - N6 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre prendre et (2) Jouer le 10.
7 levées = 46,91% - 6 levées = 48,31% - 5 levées = 4,78% R = 6,42

N°9 Ajouter :

(b) (N) V
(S) A10xxxxxx

(c) (N) V
(S) A108xxxxx

(b) MAX - N7 - N6 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer un petit.
7 levées = 40,70% - 6 levées = 49,73% - 5 levées = 9,57% R = 6,31

(c) MAX - N7 - N6 : (1) Laisser courir le Valet.
7 levées = 46,91% - 6 levées = 43,52% - 5 levées = 9,57% R = 6,37

Avec 10/11 cartes, Cf.N°7 :

N°9 BIS **(a)** (N) V
(S) A10xxxxxxx

(b) (N) V
(S) A10xxxxxxxx

MAX - (a) N8 - (b) N10 : (1) Tirer l'As.
(a) 8 levées = 78,00% - 7 levées = 22,00% R = 7,78
(b) 10 levées = 52,00% - 9 levées = 48,00% R = 9,52

Page 225 **N°10** **Modifier la numérotation en supprimant les parenthèses :**

(a) (N) xx — (S) AV10 **(b)** (N) xxx — (S) AV10 **(c)** (N) 10x — (S) AVx

(a/b) MAX - N2 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Valet.
2 levées = 76,00% - 1 levée = 24,00% R = 1,76

(c) MAX - N2 : Attaquer (1) vers le Valet (Ouest = CPL).
ou bien
(1) Attaquer du 10. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le Valet (Est = CPL).
2 levées = 24,36% - 1 levée = 75,64% R = 1,24

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

Ajouter :

(d) (N) 10xx — (S) AV **(e)** (N) V10x — (S) Ax

(f) (N) V109 — (S) Ax **(g)** (N) 10x — (S) AV9 **(h)** (N) 10xx — (S) AV9

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet
2 levées = 28,33% - 1 levée = 71,67% R = 1,28

(e/f) MAX - N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10
(e) 2 levées = 4,33% - 1 levée = 95,67% R = 1,04
(f) 2 levées = 28,33% - 1 levée = 71,67% R = 1,28

(g/h) MAX - N2 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le Valet. **Cf.(a/b)**
2 levées = 76,00% - 1 levée = 24,00% R = 1,76

N°11 **(a)** (N) 10xx — (S) AVx **(b)** (N) V10x — (S) Axx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Tirer l'As.
2 levées = 32,96% - 1 levée = 67,04% R = 1,33

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. Si le Valet perd (2) Tirer l'As **(Ouest = CPL).**
ou bien
Si Est = CPL : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame
(2) Attaquer du Valet. Sinon (2) Tirer l'As
2 levées = 8,96% - 1 levée = 91,04% R = 1,09

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

Ajouter :

(c) (N) 10xxx — (S) AV **(d)** (N) V109 — (S) Axx

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet
2 levées = 55,17% - 1 levée = 44,83% R = 1,55

La présence du 8 en en Nord (108xx / AV) améliore le rendement :
3 levées = 2,34% - 2 levées = 57,67% - 1 levée = 39,99% R = 1,62

La présence du 9 en en Nord (109xx / AV) améliore le rendement et assure 2 levées :
3 levées = 14,13% - 2 levées = 85,87% R = 2,14

Page 225 **(d) MAX - N2 :** (1/2) Attaquer du Valet et du 10.
2 levées = 76,00% - 1 levée = 24,00% R = 1,76

N°12 **(a)** (N) 10x
(S) AV8

(b) (N) 10xx
(S) AV8

MAX - N2 (et Est = CPL) : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2) Attaquer vers le Valet.
(a) 2 levées = 38,10% - 1 levée = 61,90% **R = 1,381**
(b) 2 levées = 39,66% - 1 levée = 60,34% **R = 1,397**

VAR (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Attaquer vers le Valet.
(a) 2 levées = 37,66% - 1 levée = 62,34% **R = 1,377**
(b) 2 levées = 38,70% - 1 levée = 61,30% **R = 1,387**

N.B. Est peut être tenté d'intercaler s'il détient Roi-Dame sans le 9. Dans ce cas :
2 levées = 50,36% (a) ou 50,97% (b)

N°13 **(a)** (N) V108
(S) Axx

(b) (N) V10x
(S) A8x

(a) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer l'As (*).
2 levées = 20,51% - 1 levée = 79,49% R = 1,21

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer l'As (*).
2 levées = 12,35% - 1 levée = 87,65% R = 1,12

(*) Est n'est pas supposé couvrir systématiquement lorsqu'il détient Rx ou Dx.

Page 226 **N°14** **(a)** (N) xx
(S) AV109

(b) (N) xx
(S) AV10x

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd ou s'il tient (2) Attaquer vers le 10 et (3) Tirer l'As.
3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd ou s'il tient (2) Attaquer vers le Valet et, si nécessaire (3) Jouer le petit.
3 levées = 5,16% - 2 levées = 70,84% - 1 levée = 24,00% R = 1,81

N°14 Ajouter :

(c) (N) xx **Avec le 8 en Sud**
(S) AV108

MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet. Si on fait la deuxième levée, Est ayant intercalé au premier ou deuxième tour (3) Jouer le Valet.
3 levées = 18,89% - 2 levées = 66,72% - 1 levée = 14,39% R = 2,045

N3 : (1) Attaquer vers le 8
3 levées = 20,29% - 2 levées = 61,04% - 1 levée = 18,67% R = 2,02

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°14 Ajouter :

(d)	(N) 9x	**(e)**	(N) 9x
	(S) AV10x		(S) AV107

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 6,14% - 2 levées = 93,86% R = 2,06

(e) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre (2) Attaquer vers le 7. Si le 9 perd (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 20,77% - 2 levées = 79,23% R = 2,21

N3 : (1) Attaquer vers le 7.
3 levées = 21,25% - 2 levées = 60,34% - 1 levée = 18,41% R = 2,03

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3 !!)

N°14 Ajouter :

(f)	(N) 8x	**(g)**	(N) 87	**(h)**	(N) 87
	(S) AV107		(S) AV106		(S) AV105
(i)	(N) 87	**(j)**	(N) 8x		
	(S) AV10x		(S) AV106		
(k)	(N) xx	**(l)**	(N) 7x	**(m)**	(N) 76
	(S) AV107		(S) AV106		(S) AV105

(f/g) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet. Si on fait la deuxième levée, Est ayant intercalé au premier ou deuxième tour (3) Jouer le Valet. **Cf.(c)**
3 levées = 18,89% - 2 levées = 66,72% - 1 levée = 14,39% R = 2,045

N3 : (1) Laisser courir le 8.
3 levées = 20,29% - 2 levées = 61,04% - 1 levée = 18,67% R = 2,02

N.B. Pour (f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(h) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. S'il est couvert du 9 mettre le 10 et si le 10 perd (2) Laisser courir le 7. Si le 8 est couvert de la Dame ou du Roi (2) Laisser courir le 7.
3 levées = 7,83% - 2 levées = 73,50% - 1 levée = 18,67% R = 1,89

(i) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Est couvre du 9 mettre le 10 et (2) Laisser courir le 7. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 79,72% - 1 levée = 18,67% R = 1,83

N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est couvre du 9 mettre le 10 et (2) Laisser courir le 7. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 5,17% - 2 levées = 71,31% - 1 levée = 23,52% R = 1,82

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 226

(j) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Jouer le 8 et si alors Est fournit le 7, soit laisser courir le 8, soit mettre le 10, mais mais si (2) Est fournit le 9 ou petit mettre le 10. Si alors le 10 tient, Est et Ouest ayant fourni le 7 ou le 9, (3) Jouer soit le Valet, soit le 6. Si (2) le 10 tient, Est et Ouest fournissant petit, (3) Jouer le 6. Si (1) le 10 perd (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 5,89% - 2 levées = 73,99% - 1 levée = 20,12% R = 1,86

(k/l/m) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le 10. Si alors le 10 tient, Est ou Ouest ayant fourni le 8 ou le 9, (3) Jouer soit le Valet, soit le 7 (k), le 6 (l) ou le 5 (m). Si (2) le 10 tient, Est et Ouest fournissant petit, (3) Jouer le petit. Si (1) le 10 perd (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 5,89% - 2 levées = 73,50% - 1 levée = 20,61% R = 1,85

N°15 **(a)** (N) 10x / (S) AVxx **(b)** (N) 10x / (S) AV8x

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10. Sinon, jouer (2) l'As et (3) le petit.
2 levées = 55,43% - 1 levée = 44,57% R = 1,55

VAR : (1) Si le 10 perd (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 48,24% - 1 levée = 51,76% R = 1,48

N.B. Si Ouest commet l'erreur d'intercaler avec un honneur second :
2 levées = 55,51% et R = 1,56
S'il intercale aussi avec Dxx : 2 levées = 64,39% et R = 1,64

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 73,43% - 1 levée = 25,68% R = 1,75

N°15 Ajouter :

(c) (N) 10x / (S) AV87 **(d)** (N) 108 / (S) AV7x **(e)** (N) 108 / (S) AVxx

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer du 10. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. S'il est couvert prendre et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 9,93% - 2 levées = 75,68% - 1 levée = 14,39% R = 1,96

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer du 10. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. S'il est couvert prendre et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 1,37% - 2 levées = 84,24% - 1 levée = 14,39% R = 1,87

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10. Si (1) le 8 perd au 9 (2) Tirer l'As et si le 8 perd à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le 10.
2 levées = 56,40% - 1 levée = 43,60% R = 1,56

N°16 **(a)** (N) V10 / (S) A87x **(b)** (N) V10 / (S) A8xx

(a) MAX - N3 - N2 : Laisser courir (1) le Valet et (2) le 10. S'ils perdent (3) Tirer l'As.
3 levées = 4,85% - 2 levées = 80,76% - 1 levée = 14,39% R = 1,90

(b) MAX - N2 : Laisser courir (1) le Valet et (2) le 10. S'ils perdent (3) Tirer l'As. Sinon (3) Jouer un petit.
2 levées = 36,34% - 1 levée = 63,66% R = 1,36

Page 227

N°17 **(a)** (N) Ax / (S) V1098 **(b)** (N) Ax / (S) V1097 **(c)** (N) Ax / (S) V109x

(a) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet.
3 levées = 14,13% - 2 levées = 85,87% R = 2,14

(b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 11,79% - 2 levées = 88,21% R = 2,12

(c) MAX - N3 : (1) Tirer l'As.
3 levées = 3,39% - 2 levées = 96,61% R = 2,03

N°17 Ajouter :

(d) (N) A9 / (S) V10xx

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 14,13% - 2 levées = 85,87% R = 2,14

N°18 **(a)** (N) Ax / (S) V1087 **(b)** (N) Ax / (S) V108x

MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 2,42% - 2 levées = 61,47% - 1 levée = 36,11% R = 1,66

VAR 1 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10 et s'il perd (3) Jouer le 8.
3 levées = 2,42% - 2 levées = 58,56% - 1 levée = 39,02% R = 1,63

VAR 2 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10 et s'il perd (3) Jouer le Valet.
3 levées = 2,42% - 2 levées = 56,78% - 1 levée = 40,80% R = 1,616

(a) VAR3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 8.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 58,56% - 1 levée = 39,99% R = 1,615
N.B. Si (3) on joue le 10 :
3 levées = 1,45% - 2 levées = 56,79% - 1 levée = 41,76% R = 1,60

N°18 Ajouter :

(c) (N) A8 / (S) V10xx **(d)** (N) A8 / (S) V107x

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 62,21% - 1 levée = 36,34% R = 1,65

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 8. Cf.18(b)
3 levées = 2,42% - 2 levées = 61,47% - 1 levée = 36,11% R = 1,66

N°19 **(a)** (N) Ax / (S) V10xx

MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10 et s'il perd (3) Jouer le petit.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 54,68% - 1 levée = 43,87% **R = 1,576**

N.B. Avec le 7 en Sud (Ax / V107x) : 2 levées = 55,41% et **R = 1,583**

Page 228 **N°20** **(a)** (N) xx / (S) AV1098 **(b)** (N) xx / (S) AV109x

(c) (N) xx / (S) AV10xx **(d)** (N) 9x / (S) AV10xx

MAX - (a/d) N4 - (b) N4 - N3 - (c) N4 - N3 - N2 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers le Valet.
(a) 4 levées = 55,07% - 3 levées = 44,93% R = 3,55
(b) 4 levées = 52,65% - 3 levées = 39,34% - 2 levées = 8,01% R = 3,45
(c) 4 levées = 30,04% - 3 levées = 42,63% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 5,59% R = 2,97
(d) 4 levées = 30,04% - 3 levées = 56,36% - 2 levées = 13,60% R = 3,16

(d) SO3 (+ 2,42) : (1) Tirer l'As et (2) Jouer le 9.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 85,59% - 2 levées = 11,18% R = 2,92

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N4
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Vulnérable **Manche = SO3**

N°20 **Avec le 8 (sans le 9) :**

Ajouter **(e)** (N) 8x / (S) AV10xx **(f)** (N) xx / (S) AV108x **(g)** (N) xx / (S) AV1087

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du petit vers le 10. Si le 9 apparaît en Est (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 30,04% - 3 levées = 42,63% - 2 levées = 22,95%
1 levée = 4,38% R = 2,98

SO2 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 58,14% - 2 levées = 37,42%
1 levée = 1,21% R = 2,63

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX - N4 - N3 (jamais SO2 !)

(f) MAX - N4 - N2 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers le Valet.
4 levées = 38,11% - 3 levées = 40,62% - 2 levées = 16,89%
1 levée = 4,38% R = 3,12

SO3 (+ 1,55) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 22,12% - 3 levées = 68,16% - 2 levées = 15,34%
1 levée = 4,38% R = 2,98

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat jusqu'à 5K = MAX - N4
Non Vulnérable **5C, 5¨P, 5SA = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Vulnérable **Manche = SO3**

(g) MAX - N4 - N3 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers le Valet.
4 levées = 38,11% - 3 levées = 48,63% - 2 levées = 13,26% R = 3,25

Ajouter N°20 BIS :

(a) (N) 9x
(S) AV108x

(b) (N) 98
(S) AV10xx

(c) (N) 97
(S) AV10xx

(d) (N) 87
(S) AV10xx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 55,07% - 3 levées = 44,93% R = 3,55

(b) MAX - N4 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8. **Cf. N°55(a)** page 244 : 109 /AVxxx
4 levées = 52,65% - 3 levées = 47,35% R = 3,53

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 **ou** (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 30,04% - 3 levées = 56,36% - 2 levées = 13,60% R = 3,16

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Roi (2) Laisser courir le 9. Si (1) Ouest fournit le 8 (2) Laisser courir le 7. Si (1) Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 80,10% - 2 levées = 11,18% R = 2,98

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3

(d) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
4 levées = 30,04% - 3 levées = 42,63% - 2 levées = 23,70%
1 levée = 3,63% R = 2,99

SO3 (+ 3,23) - SO2 (+ 3,63) : (1) Laisser courir le 8. Si Est intercale la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est couvre du 9 (2) Laisser courir le 7. Si (1) le 8 perd au 9 (2) Laisser courir le 7. Si (1) le 8 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 14,05% - 3 levées = 61,85% - 2 levées = 24,10% R = 2,90

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N°21 **(a)** (N) Vx
(S) A10xxx

(b) (N) AV
(S) 10xxxx

(a) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 51,03% - 2 levées = 39,44%
1 levée = 2,42% R = 2,63

SO3 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 61,37% - 2 levées = 31,36% - 1 levée = 7,27% R = 2,54

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3

Page 228 **(b) MAX - N4 - N3 - N2 :** (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l' As et (3) Jouer un petit.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 54,26% - 2 levées = 30,62%
1 levée = 8,01% R = 2,60

Ajouter :

(c) (N) AV
(S) 109xxx

(d) (N) AV
(S) 1097xx

(e) (N) AV
(S) 1098xx

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l' As et (3) Jouer le 10.
4 levées = 23,26% - 3 levées = 63,14% - 2 levées = 13,60% R = 3,10

SO3 (+ 2,42) : (1) Tirer l'As. Cf. N°20(d)
4 levées = 3,23% - 3 levées = 85,59% - 2 levées = 11,18% R = 2,92

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l' As et (3) Jouer le 10.
4 levées = 23,26% - 3 levées = 65,56% - 2 levées = 11,18% R = 3,12

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 mettre le Valet et sinon mettre l'As.
4 levées = 8,24% - 3 levées = 83,00% - 2 levées = 8,76% R = 2,99

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l' As et (3) Jouer le 10.
4 levées = 25,68% - 3 levées = 74,32% R = 3,26

Ajouter :

(f) (N) AV
(S) 108xxx

(f) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Tirer l' As et (3) Jouer le 8.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 59,10% - 2 levées = 23,76%
1 levée = 6,80% R = 2,73

N.B. La présence du 7 augmente le rendement (R = 2,85) et assure 2 levées.

Page 229 **N°22** **(a)** (N) Vx
(S) A108xx

(b) (N) Vx
(S) A10876

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 57,49% - 2 levées = 32,98%
1 levée = 2,42% **R = 2,693**

N.B. Ce maniement est encore meilleur si Ouest est tenté d'intercaler avec Rx ou Dx
(+ 9,69% pour 3 levées et R = 2,79)

SO3 (+ 4,84) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 1,78% - 3 levées = 67,66% - 2 levées = 28,14%
1 levée = 2,42% **R = 2,688**

N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. Si le Valet perd (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 12,44% - 3 levées = 50,55% - 2 levées = 30,21%
1 levée = 6,80% **R = 2,686**

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Tirer l'As. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le Valet. Si (1) est fournit le 9 mettre le 10 et (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 12,44% - 3 levées = 48,93% - 2 levées = 33,04%
1 levée = 5,59% **R = 2,682**

Page 229

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8.
Si le Valet perd (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 15,66% - 3 levées = 71,08% - 2 levées = 13,26% R = 3,02

N°22 Ajouter :

(c)	(N) Vx	**(d)**	(N) Vx	**(e)**	(N) V6
	(S) A1086x		(S) A10865		(S) A1087x

(c) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8.
Si le Valet perd (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 12,44% - 3 levées = 56,60% - 2 levées = 25,37%
1 levée = 5,59% R = 2,76

SO3 (+ 1,61) - SO2 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 1,78% - 3 levées = 68,87% - 2 levées = 26,93%
1 levée = 2,42% R = 2,70

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Tirer l'As. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le Valet. Si (1) est fournit le 9 mettre le 10 et (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 12,44% - 3 levées = 53,77% - 2 levées = 29,41%
1 levée = 4,38% R = 2,74

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = VAR - N4
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(d) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8.
Si le Valet perd (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 12,44% - 3 levées = 57,81% - 2 levées = 26,58%
1 levée = 3,17% R = 2,80

SO3 (+ 0,40) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 1,78% - 3 levées = 68,87% - 2 levées = 26,93%
1 levée = 2,42% R = 2,70

SO2 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 8.
4 levées = 1,78% - 3 levées = 57,97% - 2 levées = 39,04%
1 levée = 1,21% R = 2,60

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !)
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N4
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N4
Vulnérable Manche = SO2

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 6.
Si le Valet perd (2) Attaquer vers le 10. **Cf.N°22(b) avec le 6 en Sud**
4 levées = 15,66% - 3 levées = 71,08% - 2 levées = 13,26% R = 3,02

N°22 Ajouter :

(f) (N) Vx
(S) A1087x
sans le 6

(f) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 15,18% - 3 levées = 67,18% - 2 levées = 17,64% R = 2,98

N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. Si le Valet perd (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 15,66% - 3 levées = 64,28% - 2 levées = 20,06% R = 2,96

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 15,66% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 20,47% R = 2,95

VAR 2 - N4 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Jouer le Valet et mettre l'As si Est fournit. Si le 8 perd à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 15,66% - 3 levées = 62,26% - 2 levées = 20,87%
1 levée = 1,21% R = 2,92

N.B. Pour cette combinaison (sans le 6, ni en Sud ni en Nord) il n'y a pas de MTPP :
MAX < VAR 2 (< VAR 1 < N4 < MAX)

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3
Non Vulnérable Manche jusqu'à 5K = MAX ou N4
5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 5K = MAX - N3
Vulnérable 5C, 5P, 5NT = Pas de MIMP : MAX < VAR 2
Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à Sans-Atout = MAX
Tout contrat en Mineure = Pas de MIMP (MAX < VAR 2)

N°22 Ajouter :

(g)	**(h)**	**(i)**
(N) V7	(N) V8	(N) V8
(S) A108xx	(S) A10xxx	(S) A106xx

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 7. Si le Valet perd (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 12,44% - 3 levées = 67,50% - 2 levées = 20,06% R = 2,92

N.B. La présence du 6 en Sud (V7 / A1086x) augmente le rendement. On retrouve les pourcentages du N°22(b) R = 3,02 **Cf.(e)**

(h) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Ouest fournit le 9 (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 54,26% - 2 levées = 36,21%
1 levée = 2,42% R = 2,66

(i) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 5,33% - 3 levées = 59,27% - 2 levées = 31,77%
1 levée = 3,63% **R = 2,663**

N4 - SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Ouest fournit le 9 (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 54,26% - 2 levées = 36,21%
1 levée = 2,42% **R = 2,660**

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2 (N4)

Page 229 **N°23** **(a)** (N) xxx / (S) AV109 **(b)** (N) xxx / (S) AV10x

MAX - N3 : (1) Attaquer, trois fois si nécessaire, vers le 9 (a), le 10 et le Valet.
(a) 3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76
(b) 3 levées = 45,32% - 2 levées = 37,79% - 1 levée = 16,89% R = 2,28

(b) SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le 10. S' il perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le Valet.
Sinon (2) Attaquer vers le Valet. (3) Renouveler si nécessaire.
3 levées = 24,00% - 2 levées = 60,73% - 1 levée = 15,27% R = 2,09

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2 !!)

N.B. Pour (b) la présence du 8 ou du 7 en Sud ou en Nord (N° 23 c/d/e/f) ne modifie pas les maniements MAX et SO2, mais les pourcentages changent et en conséquence les maniements en tournoi par quatre ne sont plus toujours les mêmes.

N°23 Ajouter :

(c) (N) xxx / (S) AV108 **(d)** (N) 8xx / (S) AV10x

(e) (N) xxx / (S) AV107 **(f)** (N) 7xx / (S) AV10x

MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
(c) 3 levées = 51,78% - 2 levées = 37,38% - 1 levée = 10,84% R = 2,41
(d) 3 levées = 48,55% - 2 levées = 37,79% - 1 levée = 16,89% R = 2,38
(e/f) 3 levées = 45,32% - 2 levées = 39,40% - 1 levée = 15,28% R = 2,30

SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le 10. S' il perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le Valet.
Sinon (2) Attaquer vers le Valet. (3) Renouveler si nécessaire.
(c/d) 3 levées = 37,89% - 2 levées = 52,89% - 1 levée = 9,22% R = 2,29
(e/f) 3 levées = 27,55% - 2 levées = 58,79% - 1 levée = 13,66% R = 2,14

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche = SO2

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 5K = MAX - N3
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = MAX ou SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Vulnérable Manche = SO2

Ajouter N° 23 BIS :

(a) (N) 9xx / (S) AV10x **(b)** (N) xxxx / (S) AV10 **(c)** (N) 9xx / (S) AV108

(a/b) MAX - (a) N3 et (b) N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le 10.
(a) 3 levées = 60,66% - 2 levées = 39,34% R = 2,61
(b) 3 levées = 28,42% - 2 levées = 54,69% - 1 levée = 16,89% R = 2,12

N.B. (a) La présence du 7 en Sud (9xx / AV107) augmente le rendement :
3 levées = 63,89% R = 2,64

Page 229 **(c) MAX - N3 :** (1) Laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76

N.B. Avec le 8 en Nord (98x / AV10x) Cf. N°55 BIS (c) page 244 R = 2,76

N°24 **(a)** (N) V109 / (S) Axxx **(b)** (N) V109x / (S) Axx

(a) MAX - N3 : Laisser courir (1) le Valet et (2) le 10.
3 levées = 28,42% - 2 levées = 71,58% R = 2,28

(b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert, attaquer (2) vers le 9 et, si nécessaire (3) vers le 10. Si le Valet tient (2) Tirer l'As. S'il perd (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 30,84% - 2 levées = 69,16% R = 2,31

N.B. (b) La meilleure défense consiste pour Est à ne pas couvrir s'il détient un honneur second. Si Ouest couvre avec Rx ou Dx : 3 levées = 43,76% et R = 2,44

N.B. (a/b) La présence du 6 augmente les rendements sans modifier les maniements.
(a) 3 levées = 30,04% R = 2,30
(b) Avec le 6 en Sud : 3 levées = 32,46% R = 2,32
(b) Avec le 6 en Nord : 3 levées = 35,37% R = 2,35

N°24 Ajouter :

(c) (N) V109 / (S) A7xx **(d)** (N) V109x / (S) A7x **(e)** (N) V1097 / (S) Axx

(c) MAX - N3 : Laisser courir (1) le Valet et (2) le 10. Si (2) le 10 tient, Est fournissant le 8 (3) Laisser courir le 9.
3 levées = 40,94% - 2 levées = 59,06% R = 2,41

(d/e) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert, attaquer (2) vers le 9 et, si nécessaire (3) vers le 10. Si le Valet tient ou s'il perd (2) Laisser courir le 10 et si le 10 est couvert (3) Attaquer vers le 9.
3 levées = 40,13% - 2 levées = 59,87% R = 2,40

Page 230 **N°25** **(a)** (N) Vxx / (S) A10xx **(b)** (N) Vxxx / (S) A10x

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 10. Sinon mettre l'As, puis attaquer (2) vers le Valet et, si nécessaire (3) vers le 10.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 83,85% - 1 levée = 12,92% R = 1,90
N.B. L'attaque vers Sud peut inciter Est à intercaler avec RDx. Dans ce cas :
3 levées = 10,34% R = 1,97

N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale (2) Renouveler. S'il défausse, mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Tirer l'As.
ou bien
(1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Tirer l'As.
3 levées = 8,72% - 2 levées = 63,02% - 1 levée = 28,26% R = 1,80

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 230

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale (2) Renouveler. Sinon (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 8,72% - 2 levées = 75,94% - 1 levée = 15,34% R = 1,93

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Tirer l'As.
3 levées = 8,72% - 2 levées = 63,02% - 1 levée = 28,26% R = 1,80

SO2 (+ 2,42) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10. Si nécessaire (3) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 83,85% - 1 levée = 12,92% R = 1,90
(Cf. MAX a)

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°25 Ajouter :

(c) (N) V8xx
(S) A10x

(d) (N) V87x
(S) A10x

(c) MAX - N3 : Cf.(b) (1) Attaquer vers le 10...
3 levées = 24,06% - 2 levées = 63,83% - 1 levée = 12,11% R = 2,12

SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le 10 et s'il perd (2) Tirer l'As. Si (1) Est fournit petit mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 10,66% - 2 levées = 79,65% - 1 levée = 9,69% R = 2,01

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10...
3 levées = 25,27% - 2 levées = 66,66% - 1 levée = 8,07% R = 2,17

(e) (N) V8x
(S) A10xx

(f) (N) V87
(S) A10xx

(e) MAX - N2 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer **soit** vers le 10, **soit** vers le 8.
3 levées = 5,65% - 2 levées = 84,66% - 1 levée = 9,69% R = 1,96

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 9,37% - 2 levées = 73,67% - 1 levée = 16,96% R = 1,92

VAR : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le 10. S'il perd au 9 ou si Ouest intercale un honneur (2) Tirer l'As.
3 levées = 8,56% - 2 levées = 76,91% - 1 levée = 14,53% R = 1,94

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable Autres partielles = VAR
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou VAR
Vulnérable Autres partielles = VAR
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 230

(f) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As si Est fournit. Si le Valet est couvert (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 13,65% - 2 levées = 77,13% - 1 levée = 9,22% **R = 2,044**

N3 : (1) Laisser courir le 8. Si Est intercale la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 14,05% - 2 levées = 75,70% - 1 levée = 10,25% **R = 2,038**

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°26 **(a)** (N) 10xx
(S) AV8x

(b) (N) 10xxx
(S) AV8

MAX - N3 : Modifier le maniement :
(1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 9 mettre le Valet et (2) Renouveler. Si Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Renouveler. Si (1) le 8 perd au 9, à **la Dame ou au Roi** (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 26,50% - 2 levées = 61,79% - 1 levée = 11,71% R = 2,15

(a) SO2 (+ 2,02) : Modifier le maniement et les pourcentages :
(1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le Valet. Si le Valet tient (2) Attaquer vers le 8 et si le Valet perd (2) Tirer l'As. Si Est (1) fournit la Dame ou le Valet, prendre et (2) Attaquer vers le 8. Sinon (1) Mettre l'As et si un honneur tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 8,24% - 2 levées = 82,07% - 1 levée = 9,69% R = 1,99

(b) SO2 (+ 3,64) : Modifier le maniement et les pourcentages :
(1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) renouveler.
3 levées = 13,16% - 2 levées = 78,76% - 1 levée = 8,07% R = 2,05

N.B. La présence du 7 en Nord augmente le rendement sans modifier le maniement :
107xx / AV8 MAX : 3 levées = 28,93% et R = 2,17

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche = SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N.B. (b) La présence du 7 en Nord augmente le rendement sans modifier le maniement :
107xx / AV8 MAX : 3 levées = 28,93% et R = 2,17
Mais pour le maniement en tournoi par quatre (MIMP) :
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2

Ajouter avec le 7 en Nord : **(c)** (N) 107x
(S) AV8x

MAX - N3 : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2) Attaquer vers le Valet et si le Valet perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 29,33% - 2 levées = 59,83% - 1 levée = 10,84% R = 2,185

VAR 1 : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2) Attaquer vers le 8 et et si le 8 perd au 9 (3) Tirer l'As.
3 levées = 28,52% - 2 levées = 59,02% - 1 levée = 12,46% R = 2,16

Page 230 **VAR 2** : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2) Attaquer vers le 8 et et si le 8 perd au 9 (3) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 28,52% - 2 levées = 60,48% - 1 levée = 11,00% R = 2,175

Pas de maniement MTPP : MAX < VAR 1 (< VAR 2 < MAX)
Si on veut faire mieux que le champ qui utilisera sans doute le maniement MAX, le maniement meilleur est **VAR 1.**

SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As si Est fournit petit, le Valet si Est fournit le 9.
3 levées = 26,10% - 2 levées = 64,68% - 1 levée = 9,22% R = 2,17

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à Sans-Atout = MAX
Tout contrat en Mineure = Pas de MIMP (MAX < VAR 1)

Ajouter avec le 7 en Sud : **(d)** (N) 10xx
(S) AV87

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale (2) Renouveler. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer du 10 et si le 10 perd (3) Attaquer vers le Valet. Si le 8 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer du 10 et si le 10 est couvert (3) Attaquer vers le 7. Si le 10 perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 38,61% - 2 levées = 51,14% - 1 levée = 10,25% R = 2,28

SO2 (+ 1,03) : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd (2) Attaquer vers Sud et mettre l'As si Est fournit petit, le Valet si Est fournit le 9.
3 levées = 26,10% - 2 levées = 64,68% - 1 levée = 9,22% R = 2,17

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX - N3
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 5K = MAX
Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO2

Page 231 **N°27** **(a)** (N) V108 **(b)** (N) V108
(S) Axxx (S) A7xx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur ou s'il fournit le 9 (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 89,16% - 1 levée = 10,84% R = 1,89

N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer du Valet.
3 levées = 5,33% - 2 levées = 66,47% - 1 levée = 28,20% R = 1,77

VAR - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 5,33% - 2 levées = 65,26% - 1 levée = 29,41% R = 1,76

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. S'il tient ou s'il perd en Ouest (2) Attaquer du 10 et s'il perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 14,62% - 2 levées = 75,29% - 1 levée = 10,09% R = 2,05

SO2 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 9 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et s'il perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 90,31% - 1 levée = 6,46% R = 1,97

Page 231

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N°27 Ajouter :

(c)	7	(N) V10x	**(d)**	7	(N) V10x
	RD9	▬▬▬		RD9	▬▬▬
	6	(S) A87x		x	(S) A876

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.
S'il tient ou s'il perd en Ouest (2) Attaquer du 10.
3 levées = 12,52% - 2 levées = 77,39% - 1 levée = 10,09% R = 2,02

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8.
S'il tient ou s'il perd en Ouest (2) Attaquer du 10.
3 levées = 14,62% - 2 levées = 75,29% - 1 levée = 10,09% R = 2,05
(idem N°27(b))

(c/d) SO2 (+ 3,63) : Cf. 27(b) (1) Attaquer vers le 10…
3 levées = 3,23% - 2 levées = 90,31% - 1 levée = 6,46% R = 1,97

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N°28(a) (N) Axx
▬▬▬▬▬▬
(S) V108x

MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 8.
Sinon (2) Attaquer vers le 10 et, si nécessaire (3) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 5,65% - 2 levées = 85,13% - 1 levée = 9,22% **R = 1,964**

N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8 et, si nécessaire (3) vers le 10. Si le Valet tient, Est fournissant le 9 (2) Attaquer du 10. Si le Valet perd à la Dame ou au Roi ou s'il tient (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10.
3 levées = 17,44% - 2 levées = 61,22% - 1 levée = 21,34% **R = 1,961**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°28(b) (N) Axx
▬▬▬▬▬▬
(S) V1087

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8 et, si nécessaire (3) vers le 10. Si le Valet tient, Est fournissant le 9 (2) Attaquer du 10. Si le Valet perd à la Dame ou au Roi ou s'il tient (2) Laisser courir le 8, au lieu de (2) Tirer l'As.
3 levées = 20,27% - 2 levées = 71,66% - 1 levée = 8,07% R = 2,12

VAR : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe en Ouest (2) Attaquer vers le 8.
Sinon (2) Attaquer vers le 10 et, si nécessaire (3) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 5,65% - 2 levées = 85,13% - 1 levée = 9,22% R = 1,964

Page 231 **N°28 Ajouter :**

(c) (N) A7x

(S) V108x

MAX - N3 - N2 : Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. Si le Valet perd ou s'il tient (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 18,65% - 2 levées = 73,28% - 1 levée = 8,07% R = 2,11

Page 232 **N°29** **(a)** (N) V10x / (S) Axxx **(b)** (N) V10xx / (S) Axx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 83,11% - 1 levée = 16,89% R = 1,83

N.B. La présence du 7 en Nord (V107) augmente le rendement :
2 levées = 84,72% - 1 levée = 15,28% R = 2,85

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 10. Si nécessaire (3) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 4,04% - 2 levées = 80,68% - 1 levée = 15,28% R = 1,89

N.B. La présence du 7 en Sud (A7x) augmente le rendement :
3 levées = 4,04% - 2 levées = 82,30% - 1 levée = 13,66% R = 1,90

N°29 Ajouter :

(c) (N) V10x / (S) A7xx **(d)** (N) V107x / (S) Axx

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet. Si le 10 et le Valet perdent et si Ouest a fourni le 8 ou le 9 (3) Attaquer vers le 7.
2 levées = 90,05% - 1 levée = 9,95% R = 1,90

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si un honneur tombe en Est (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 5,65% - 2 levées = 80,68% - 1 levée = 13,67% R = 1,92

N°29 Ajouter :

(e) (N) V10xx / (S) A8x **(f)** (N) V10xx / (S) A87

(e) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10 et si nécessaire (3) vers le Valet.
3 levées = 4,04% - 2 levées = 86,74% - 1 levée = 9,22% R = 1,95

SO2 (+ 0,74) : (1) Attaquer vers le 10 (2) Tirer l'As (3) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 89,91% - 1 levée = 8,48% R = 1,93

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable **1C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Page 232

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 6,54% - 2 levées = 85,39% - 1 levée = 8,07% R = 1,98

N3 : (1) Laisser courir le 8. Si Ouest intercale la Dame ou le Roi (2) Tirer l'As. Si le 8 perd à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le Valet. Si le 8 perd au 9 (2) Tirer l'As.
3 levées = 6,94% - 2 levées = 78,53% - 1 levée = 14,53% R = 1,92

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3 !!)

N°29 Ajouter :

(g)	(N) V10x	**(h)**	(N) V10x
	(S) A8xx		(S) A86x

(g) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 9 et si le 10 perd (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale la Dame ou le Roi (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 90,31% - 1 levée = 6,46% R = 1,97

(h) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10… Cf.(g)
3 levées = 3,23% - 2 levées = 90,31% - 1 levée = 6,46% R = 1,97

N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Laisser courir le 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 9,29% - 2 levées = 72,54% - 1 levée = 18,17% R = 1,91

VAR : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 8. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 6,06% - 2 levées = 80,62% - 1 levée = 13,32% R = 1,93

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = N3 ou VAR
2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. Avec 87 en Sud Cf. N°27(c/d)

N°30	**(a)**	(N) Ax	**(b)**	(N) Ax
		(S) V10xxx		(S) V10876

(a) MAX - N4 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 58,14% - 2 levées = 33,04%
1 levée = 5,59% R = 2,59

N4 - N3 (+ 3,23) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers Sud, mais donner un coup à blanc.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 24,97%
1 levée = 10,43% R = 2,57
Ce maniement devient meilleur si Est intercale lorsqu'il détient RDxx ou RDxxx.

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4 - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = N3
Vulnérable

Page 232

(b) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 78,32% - 2 levées = 18,45% R = 2,85
(idem sans le 6)

VAR - N3 (-) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 8.
Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 73,48% - 2 levées = 23,29% **R = 2,799**
(idem sans le 6)

N4 (+ 2,10) : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 5,33% - 3 levées = 68,96% - 2 levées = 25,71% **R = 2,796**
(R = 2,77 sans le 6)

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N.B. L'absence du 7 (V108xx) diminue les rendements sans modifier la hiérarchie des maniements **:**
MAX : 4 levées = 3,23% - 3 levées = 73,48% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 4,38% R = 2,76 (2,78 avec le 6 sans le 7)

N4 : 4 levées = 5,33% - 3 levées = 56,04% - 2 levées = 27,45%
1 levée = 11,18% R = 2,56

mais alors le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est différent :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : Tout contrat = MAX - N3 - N2 (jamais N4 !!!)

Ajouter :

(c)	(N) Ax	**(d)**	(N) Ax	**(e)**	(N) Ax
	(S) V109xx		(S) V1097x		(S) V1098x

(c/d) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.
(c) 4 levées = 8,72% - 3 levées = 75,26% - 2 levées = 16,02% R = 2,93
(d) 4 levées = 18,25% - 3 levées = 70,57% - 2 levées = 11,18% R = 3,07

SO3 (c) + 4,84 - (d) + 3,17 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9.
(c) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 85,59% - 2 levées = 11,18% R = 2,92
(d) 4 levées = 5,65% - 3 levées = 86,34% - 2 levées = 8,01% R = 2,98

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(e) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 23,25% - 3 levées = 76,75% R = 3,23

Ajouter :

(f)	(N) Ax	**(g)**	(N) Ax
	(S) V107xx		(S) V1076x

(f) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 8, le 9 ou un honneur
(2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 64,60% - 2 levées = 26,58%
1 levée = 5,59% R = 2,65

Page 232

(f) VAR - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 8, le 9 ou un honneur (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers Sud mais donner un coup à blanc.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 64,60% - 2 levées = 24,16%
1 levée = 8,01% R = 2,63

(g) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers Sud et mettre le 7 si Est fournit petit mais le 10 si Est fournit le 8 ou le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 68,64% - 2 levées = 26,58%
1 levée = 3,17% R = 2,69

(g) N4 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 8, le 9 ou un honneur (2) Attaquer vers Sud mais donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 64,60% - 2 levées = 29,00%
1 levée = 3,17% R = 2,68

(g) VAR1 - N4 : (1) Tirer l'As (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 64,60% - 2 levées = 26,58%
1 levée = 5,59% R = 2,65

(g) VAR2 - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers Sud et mettre le 7 si Est fournit petit, mais le 10 si Est fournit le 8 ou le 9. Sinon (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 68,64% - 2 levées = 24,16%
1 levée = 5,59% R = 2,66

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3 ou N4
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = N4
Vulnérable
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

Ajouter N°30 BIS :

(a)	(N) A8	**(b)**	(N) A8	**(c)**	(N) A8
	(S) V10xxx		(S) V106xx		(S) V107xx

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 71,06% - 2 levées = 20,87%
1 levée = 4,84% R = 2,73

SO2 (+ 0,46) - N4 : (1) Tirer l'As.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 31,02%
1 levée = 4,38% R = 2,63

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 71,06% - 2 levées = 22,08%
1 levée = 3,63% R = 2,74

SO2 (+ 0,46) - N4 : (1) Tirer l'As **ou** (1) Attaquer vers Nord et mettre le 8 si Ouest fournit le 7 et sinon mettre l'As.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 64,60% - 2 levées = 29,00%
1 levée = 3,17% R = 2,68

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N4 - N3 (jamais SO2 !)

(c) MAX - N3 : (1) Tirer l'As.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 78,32% - 2 levées = 18,45% R = 2,85

N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) laisser courir le 8.
4 levées = 5,33% - 3 levées = 64,11% - 2 levées = 23,76%
1 levée = 6,80% R = 2,68

Page 232 **N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 (jamais N4 !!)

Page 233 **N°31** **(a)** (N) xxxx / (S) AV109 **(b)** (N) xxxx / (S) AV10x **(c)** (N) 9xxx / (S) AV10x

(a/b) MAX - (a) N3 - (b) N3 - N2 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers le Valet.
(a) Si nécessaire (3) Attaquer vers le 9.
(a) 3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76
(b) 3 levées = 64,70% - 2 levées = 24,87% - 1 levée = 10,43% R = 2,54

N.B. (b) Avec le 8 en Nord ou en Sud :
3 levées = 64,70% - 2 levées = 27,70% - 1 levée = 7,60% R = 2,57

(c) MAX - N3 : Faire des impasses contre le Roi et la Dame en attaquant (1) soit du 9 (**Est = CPL**), soit d'un petit (**Ouest = CPL**).
3 levées = 70,35% - 2 levées = 29,65% R = 2,70

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°31 Ajouter :

(d) (N) 98xx / (S) AV10x **(e)** (N) 9xxx / (S) AV107

(d) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers le 10. **Cf. N°56(c) avec le 8**
3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76

N°32 **(a)** (N) xxx / (S) AV1098 **(b)** (N) xxx / (S) AV109x **(c)** (N) xxx / (S) AV10xx

MAX - (a) N4 - (b) N4 - N3 - (c) N4 - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Valet et, si possible ou nécessaire, (3) (a/b) vers le 9.
(a) 4 levées = 76,00% - 3 levées = 24,00% R = 3,76
(b) 4 levées = 74,04% - 3 levées = 24,00% - 2 levées = 1,96% R = 3,72
(c) 4 levées = 62,74% - 3 levées = 26,82% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,96% R = 3,50

N.B. (c) La présence du 8 en Nord ou en Sud augmente le rendement :
Avec le 8 en Nord :
4 levées = 62,74% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 7,61% R = 3,55
Avec le 8 en Sud :
4 levées = 62,74% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,53

N°32 Ajouter :

(d) (N) 9xx / (S) AV10xx **(e)** (N) 9xx / (S) AV107x **(f)** (N) xxxxx / (S) AV10

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer d'un petit (Ouest = CPL), **ou** (1) Attaquer du 9 (Est = CPl)
4 levées = 68,39% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 1,96% R = 3,66

N.B. 1) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

2) Avec le 8 en Nord (98x / AV10xx) : Cf. N°56(e) page 244 **(109x / AV8xx)** :
(1/2) Laisser courir le 9 et le 8 : 4 levées = 74,04% - 3 levées = 25,96% R = 3,74

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer du 9.
4 levées = 74,04% - 3 levées = 24,00% - 2 levées = 1,96% R = 3,72

Page 233 **(f) MAX - N4 - N3 - N2 :** Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers le Valet.
4 levées = 54,26% - 3 levées = 33,35% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,40

N.B. La présence du 8 en Nord augmente le rendement : R = 3,46
La présence du 9 en Nord augmente le rendement : R = 3,66

Page 234 **N°33** **(a)** (N) xx / (S) AV1098x **(b)** (N) xx / (S) AV109xx **(c)** (N) xx / (S) AV10xxx

MAX - (a) N5 - (b) N5 - N4 - (c) N5 - N4 - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Valet.
(a) 5 levées = 68,39% - 4 levées = 31,61% R = 4,68
(a) 5 levées = 68,39% - 4 levées = 29,65% - 3 levées = 1,96% R = 4,66
(c) 5 levées = 54,26% - 4 levées = 33,35% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,40

N.B. (c) Avec le 8 en Nord :
5 levées = 54,26% - 4 levées = 36,18% - 3 levées = 7,60%
2 levées = 1,96% R = 4,43
Avec le 8 en Sud :
5 levées = 57,09% - 4 levées = 33,35% - 3 levées = 7,60%
2 levées = 1,96% R = 4,46

N°33 Ajouter :

(d) (N) 9x / (S) AV10xxx

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le 9.
5 levées = 59,91% - 4 levées = 36,18% - 3 levées = 3,91% R = 4,56

N°34 **(a)** (N) 10xxx / (S) AVxx **(b)** (N) 10xx / (S) AVxxx **(c)** (N) 10xxxx / (S) AVx

(d) (N) 108xx / (S) AVxx **(e)** (N) 108xxx / (S) AVx

MAX - (a/d) N3 - (b/c/e) N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As, même (d/e) si Est a fourni le 9 au premier tour.
(d/e) Est doit fournir le 9 au premier tour avec 9xx.
(a) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 57,05% - 1 levée = 5,65% R = 2,32
(b) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 44,66% - 2 levées = 18,04% R = 3,19
(c) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 53,13% - 2 levées = 9,57% R = 3,28
(d) 3 levées = 42,96% - 2 levées = 51,39% - 1 levée = 5,65% R = 2,37
(e) 4 levées = 42,96% - 3 levées = 47,47% - 2 levées = 9,57% R = 3,33

(a) SO2 et (c) SO3 (+ 5,65) - (b) SO3 (+ 14,13) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10.
(a) 3 levées = 6,78% - 2 levées = 93,22% R = 2,07
(b) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 89,31% - 2 levées = 3,91% R = 3,03
(c) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 89,31% - 2 levées = 3,91% R = 3,03

(d) SO2 et (e) SO3 (+ 5,65) :
(1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9, mettre le Valet et s'il perd (2) Tirer l'As
Si (1) Est fournit un petit, mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10 (d) ou vers le Valet (e).
(d) 3 levées = 22,61% - 2 levées = 77,39% R = 2,23
(e) 4 levées = 22,61% - 3 levées = 73,48% - 2 levées = 3,91% R = 3,19

(b) VAR : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10. Si le 10 perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 66,69% - 2 levées = 9,57% R = 3,14

Page 234

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = SO3 ou VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable

N°34 Avec le 8 et le 7 en Nord :

(g)	(N) 1087x	**(h)**	(N) 1087xx
	(S) AVxx		(S) AVx

Le maniement MAX est différent :

MAX - (g) N2 - (h) N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Laisser courir le 8.
(g) 3 levées = 42,39% - 2 levées = 57,61% R = 2,42
(h) 4 levées = 42,39% - 3 levées = 53,70% - 2 levées = 3,91% R = 3,38

(g) N3 - (h) N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As.
(g) 3 levées = 45,78% - 2 levées = 48,57% - 1 levée = 5,65% R = 2,40
(h) 4 levées = 45,78% - 3 levées = 44,65% - 2 levées = 9,57% R = 3,36

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Page 234 **N°34 Ajouter :**

(i)	**(j)**	**(k)**
(N) 1076x	(N) 10xxx	(N) 10xx
(S) AVxx	(S) AV7x	(S) AV7xx

MAX - (i/j) N3 - (k) N4 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Tirer l'As.
(i/j) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 57,05% - 1 levée = 5,65% R = 2,32
(k) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 44,66% - 2 levées = 18,04% R = 3,19

(i/j) SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit le 8 ou le 9, mettre le Valet et s'il perd (2) Laisser courir le 7 (i) ou Attaquer vers le 7 (j). Sinon, si (1) Est fournit petit, mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 23,74% - 2 levées = 76,26% R = 2,24

N.B. Pour (i/j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(k) SO3 (+ 14,13) : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit le 8 ou le 9, mettre le Valet et s'il perd (2) Attaquer vers le 10. Sinon, si (1) Est fournit petit, mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 85,92% - 2 levées = 3,91% R = 3,06

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 235 **N°35**

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) 10xxx	(N) 107xx	(N) 10xx
(S) AV8x	(S) AV8x	(S) AV8xx

(a/b) MAX - N2 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le 8. Si Est intercale un honneur (2) (a) Attaquer vers le 10 ou (b) Jouer le Valet.
(a) 3 levées = 36,74% - 2 levées = 63,26% R = 2,37
(b) 3 levées = 42,39% - 2 levées = 57,61% R = 2,42

(a) N3 - (b) VAR - (c) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre mettre l'As et (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
(a) 3 levées = 44,35% - 2 levées = 42,39% - 1 levée = 13,26% R = 2,31
(b) 3 levées = 44,35% - 2 levées = 48,04% - 1 levée = 7,61% R = 2,37
(c) 4 levées = 42,39% - 3 levées = 44,35% - 2 levées = 11,30%
1 levée = 1,96% R = 3,27

(c) Ajouter un autre maniement MAX :
MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 36,74% - 3 levées = 53,69% - 2 levées = 9,57% R = 3,27

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) N3 - (a/c) VAR 1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 10 (a/c) ou (b) Jouer le Valet. Si (1) le Valet perd (2) Tirer l'As.
(a) 3 levées = 40,13% - 2 levées = 54,22% - 1 levée = 5,65% R = 2,34
(b) 3 levées = 45,78% - 2 levées = 48,57% - 1 levée = 5,65% R = 2,40
(c) 4 levées = 40,13% - 3 levées = 44,65% - 2 levées = 15,22% R = 3,25

(c) SO3 (+ 9,34) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd, Est ayant fourni le 9 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
(c) 4 levées = 23,17% - 3 levées = 72,92% - 2 levées = 3,91% R = 3,19

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10.
(a/b) 3 levées = 31,35% - 2 levées = 63,00% - 1 levée = 5,65% R = 2,26
(c) 4 levées = 29,39% - 3 levées = 63,00% - 2 levées = 7,61% R = 3,22

Page 235 **N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou VAR 1
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N2 ou MAX - N4

Page 236 **N°35** **(d)** (N) AV8 — (S) 107xxx **(e)** (N) AV8 — (S) 10xxxx

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale un honneur (2) Jouer le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
(d) 4 levées = 42,39% - 3 levées = 55,65% - 2 levées = 1,96% R = 3,40
(e) 4 levées = 36,74% - 3 levées = 59,35% - 2 levées = 3,91% R = 3,33

N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale un honneur (2) Jouer le Valet. Si (1) le Valet perd (2) Tirer l'As. Si (1) le Valet tient, Est fournissant le 9 ou défaussant (2) Attaquer vers le 8.
(d) 4 levées = 45,78% - 3 levées = 46,61% - 2 levées = 7,61% R = 3,38
(e) 4 levées = 40,13% - 3 levées = 50,30% - 2 levées = 9,57% R = 3,31

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°35 **Ajouter :**

(f) 8 (N) 10xxx — RD9 — x (S) AV87
(g) 8 (N) 108xx — RD9 — x (S) AV76
(h) 8 (N) 1087x — RD9 — x (S) AV6x
(i) 8 (N) 10876 — RD9 — (S) AVxx

MAX - N2 : **Idem (b)** R = 2,42
N3 : (1) Attaquer vers le 8 (f) ou Laisser courir le 8 (g/h/i).
3 levées = 46,04% - 2 levées = 48,31% - 1 levée = 5,65% R = 2,40 **Idem (b)**

N.B. Pour le numéro 35(a/b/c/f/g/h/i), le choix du meilleur maniement peut dépendre
- de l'existence ou de la forte probabilité d'une courte en Ouest ou en Est,
- du nombre d'entrées en Nord.

En particulier, pour faire 3 levées lorsqu'une courte est probable en Ouest avec une seule entrée en Nord, il faut utiliser le maniement VAR 2 :
(1) Attaquer vers le 10

Ajouter N° 35 BIS :

(a) 8 (N) 108x
RD9 ▬▬▬
7 (S) AVxxx

(b) 8 (N) 108x
RD9 ▬▬▬
7 (S) AV6xx

(c) 8 (N) 1087
RD9 ▬▬▬
6 (S) AVxxx

(d) 8 (N) 108x
RD9 ▬▬▬
6 (S) AV7xx

(e) 8 (N) 1087
RD9 ▬▬▬
x (S) AV6xx

(f) 8 (N) 108x
RD9 ▬▬▬
x (S) AV76x

(g) 8 (N) 10xx
RD9 ▬▬▬
x (S) AV87x

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est fournit petit et si le Valet perd (2) Tirer l'As. Si Est fournit le 9 au premier tour et si le Valet perd (2) Attaquer du 10 et le laisser courir si Est ne fournit plus, mais mettre l'As si Est fournit une petite carte.
Est doit fournir le 9 au premier tour avec 9xx.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 15,22% R = 3,22

SO3 (+ 11,31) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le Valet et s'il perd (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est fournit un petit mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 82,52% - 2 levées = 3,91% R = 3,10

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(b) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre mettre l'As et si Ouest fournit le 7 (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est couvre et si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit le 7 mettre un petit (coup à blanc). Si (1) le 10 perd (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 39,57% - 3 levées = 44,21% - 2 levées = 15,22% R = 3,24

SO3 (+ 11,31) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le Valet et s'il perd (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est fournit le 7 mettre le Valet et s'il perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est fournit petit mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 16,96% - 3 levées = 79,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,13

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(c) MAX : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre mettre l'As et (2) Laisser courir le 8. Si le 10 perd (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 36,74% - 3 levées = 53,69% - 2 levées = 9,57% R = 3,27

N4 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Tirer l'As.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 15,22% R = 3,22

SO3 (+ 5,66) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 9 mettre le Valet et s'il perd (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est fournit petit mettre l'As et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 82,52% - 2 levées = 3,91% R = 3,10

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX (jamais N4 !!)
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

Page 236

(d/e) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 42,39% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 7,61% R = 3,35

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8 (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 18,65% - 3 levées = 78,52% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(f/g) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8 (f) ou Attaquer vers le 8 (g). Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 42,39% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 7,61% R = 3,35

SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est fournit le 9 et si le Valet perd (2) Tirer l'As. Si (1) Est fournit petit et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 23,17% - 3 levées = 74,87% - 2 levées = 1,96% R = 3,21

N.B. Pour (f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°36 **(a)** (N) 10x
(S) AVxxxx

(b) (N) 10x
(S) AV8xxx

(a) MAX - N5 - N3 - (b) VAR (avec une seule entrée en Nord) et SO3 (+1,96) :
(1) Attaquer vers le 10. S'il perd en Est (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10.
(a) 5 levées = 23,74% - 4 levées = 58,22% - 3 levées = 18,04% R = 4,06
(b) 5 levées = 23,74% - 4 levées = 61,04% - 3 levées = 15,22% R = 4,09

(b) MAX - N5 - (a) VAR - N5 : (1) Attaquer du 10. S'il perd en Ouest (2) Attaquer vers le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8 (b) ou (2) Donner un coup à blanc (a).
(a) 5 levées = 23,74% - 4 levées = 49,74% - 3 levées = 24,56%
2 levées = 1,96% R = 3,95
(b) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

SO4 - (a) (+ 8,48) et (b) (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le Valet :
(a/b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 76,86% - 3 levées = 9,57% R = 4,04

N.B. Pour le SO4 de (b) un autre maniement donne exactement les mêmes % :
(1) Attaquer vers le 10. S'il perd en Est, Ouest ayant fourni le 9 (2)Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10 :
5 levées = 13,57% - 4 levées = 76,86% - 3 levées = 9,57% R = 4,04

(b) VAR : (1) Attaquer vers le 8. Si (1) Est intercale le 9, mettre le Valet et s'il perd (2) Laisser courir le 10. Si (1) le 8 perd à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 27,13% - 4 levées = 60,48% - 3 levées = 20,43%
2 levées = 1,96% R = 4,13

Page 236

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

N°36 **Ajouter** **(c)** 8 (N) 10x
RD9
x (S) AV87xx

(d) 8 (N) 107
RD9
x (S) AV8xxx

(c) MAX - N5 : **Cf(b)** (1) Attaquer du 10. S'il perd en Ouest (2) Attaquer vers le Valet.
S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 36,74% - 4 levées = 53,69% - 3 levées = 9,57% R = 4,27

SO4 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le 8. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10 et (2) Tirer l'As.
Sinon (2) Laisser courir le 10.
ou
(1) Laisser courir le 8. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10 et (2) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 83,09% - 3 levées = 6,74% R = 4,03

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer du 10. S'il perd en Ouest (2) Attaquer vers le Valet.
S'il est couvert (2) Laisser courir le 7.
5 levées = 36,74% - 4 levées = 53,69% - 3 levées = 9,57% R = 4,27

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10 et (2) Tirer l'As.
Sinon (2) Laisser courir le 10.
ou
(1) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10 et (2) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 83,09% - 3 levées = 6,74% R = 4,03

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche = SO4

Page 237

N°37 **(a)** (N) V10xx
(S) Axxx

(b) (N) V10x
(S) Axxxx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N2 : **Modifier le maniement :**
(1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Tirer l'As :
(a) 3 levées = 23,74% - 2 levées = 65,83% - 1 levée = 10,43% R = 2,13
(b) 4 levées = 23,74% - 3 levées = 58,21% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 3,04

VAR - (a) N3 - (b) N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd en Ouest (2) Tirer l'As :
(a) 3 levées = 23,74% - 2 levées = 60,17% - 1 levée = 16,09% R = 2,08
(b) 4 levées = 23,74% - 3 levées = 49,74% - 2 levées = 24,56%
1 levée = 1,96% R = 2,95

(b) SO3 (+5,66) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur
(2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet :
3 levées = 87,61% - 2 levées = 10,43% - 1 levée = 1,96% R = 2,86
Si Ouest commet l'erreur d'intercaler avec un honneur second :
4 levées = 20,35% - 3 levées = 67,26% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,06

Page 237

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Ajouter :

(c)	(N) V109x	**(d)**	(N) V109
	(S) Axxx		(S) Axxxx

MAX - (c) N3 - (d) N4 - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.
S'il perd (2) Attaquer du 10.
(c) 3 levées = 59,91% - 2 levées = 40,09% R = 2,60
(d) 4 levées = 54,26% - 3 levées = 41,83% - 2 levées = 3,91% R = 3,50

La présence du 8 améliore le rendement :
(c) R = 2,76 - (d) R = 3,74

N°37 Ajouter :

(e)	8	(N) V10xx	**(f)**	8	(N) V10x
	RD			RD	
	9	(S) A8xx		9	(S) A8xxx

(e/f) MAX - (e) N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.
S'il perd en Ouest (2) Attaquer vers le 8.
(e) 3 levées = 27,13% - 2 levées = 72,87% R = 2,27
(f) 4 levées = 27,13% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 9,57% R = 3,18

(e) N3 - (f) N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.
S'il perd (2) Tirer l'As.
(e) 3 levées = 30,52% - 2 levées = 63,83% - 1 levée = 5,65% R = 2,25
(f) 4 levées = 30,52% - 3 levées = 54,26% - 2 levées = 15,22% R = 3,15

(f) SO3 : (1) Attaquer du Valet (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 82,52% - 2 levées = 3,91% R = 3,10

La présence du 7 ou du 6 en Sud augmente le rendement sans modifier les maniements :
(e) : R = 2,30 - (f) : R = 3,20 (idem avec A87 ou A86)

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2 ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°37 Ajouter :

(g)	8	(N) V10xx
	RD	
	9	(S) A876

MAX - N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8.
S'il perd en Ouest (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 32,22% - 2 levées = 67,78% R = 2,32

Page 237

N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8.
S'il perd en Ouest (2) Tirer l'As.
3 levées = 35,61% - 2 levées = 58,74% - 1 levée = 5,65% R = 2,30

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2 ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°37 Ajouter :

(h)	8	(N) V10xx	**(i)**	8	(N) V10x
	RD			RD	
	98	(S) A7xx		98	(S) A7xxx

(h/i) MAX - (h) N3 - (i) N4 - N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
(h) 3 levées = 27,13% - 2 levées = 62,44% - 1 levée = 10,43% R = 2,17
(i) 4 levées = 27,13% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 1,96% **R = 3,043**

(h) SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 et si le 10 perd (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Tirer l'As.
3 levées = 10,17% - 2 levées = 85,05% - 1 levée = 4,78% R = 2,05

(i) SO3 (+ 14,13) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 93,26% - 2 levées = 4,78% - 1 levée = 1,96% R = 2,91

(i) VAR : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 58,22% - 2 levées = 16,08%
1 levée = 1,96% **R = 3,037**

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3 ou SO2
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°38	**(a)**	(N) V108x	**(b)**	(N) V1087
		(S) Axxx		(S) Axxx

(a) MAX - N3 - (b) N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert, attaquer (2) vers le 8 et, si nécessaire (3) vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
(a) 3 levées = 32,78% - 2 levées = 53,96% - 1 levée = 13,26% R = 2,20
(b) 3 levées = 35,61% - 2 levées = 58,74% - 1 levée = 5,65% R = 2,30

(a) SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Tirer l'As :
3 levées = 23,74% - 2 levées = 68,65% - 1 levée = 7,61% R = 2,16

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 7.
S'il perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 32,22% - 2 levées = 67,78% R = 2,32

N.B. Dans les deux diagrammes, la meilleure défense consiste pour Est à ne pas couvrir systématiquement le Valet avec un honneur second.

Page 237

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2 ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°38 Ajouter :

(c)	(N) V108x	**(d)**	(N) V107x	**(e)**	(N) V1076
	(S) A7xx		(S) Axxx		(S) Axxx

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 7. S'il perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 32,22% - 2 levées = 67,78% R = 2,32
Idem N° 38(b)

(c) N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 7. S'il perd (2) Tirer l'As.
3 levées = 35,61% - 2 levées = 58,74% - 1 levée = 5,65% R = 2,30

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2 ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Tirer l'As.
3 levées = 23,74% - 2 levées = 65,83% - 1 levée = 10,43% R = 2,13

(d) N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
3 levées = 27,13% - 2 levées = 56,78% - 1 levée = 16,09% R = 2,11

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2 ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer du Valet.
3 levées = 27,13% - 2 levées = 62,44% - 1 levée = 10,43% R = 2,17

(e) SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 et si le Valet perd (2) Laisser courir le 7. Si Ouest intercale la Dame ou le Roi (2) Laisser courir le Valet. Si (1) Ouest fournit petit et si le Valet perd (2) Tirer l'As.
3 levées = 10,17% - 2 levées = 85,05% - 1 levée = 4,78% R = 2,05

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3 ou SO2
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

Page 238 **N°39** **(a)** (N) V108 **(b)** (N) V108

(S) Axxxx (S) A76xx

(a) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.
Si le 9 tombe (2) laisser courir le 10; Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 30,52% - 3 levées = 48,61% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 1,96% R = 3,08

N.B. La meilleure défense consiste pour Est à ne pas couvrir le Valet lorsqu'il détient un honneur second.

SO3 (+11,30) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le Roi, la Dame ou le 9
(2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 90,43% - 2 levées = 7,61% - 1 levée = 1,96% R = 2,88
Si Ouest commet l'erreur d'intercaler avec Rx ou Dx :
4 levées = 20,35% - 3 levées = 70,08% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,09

VAR : (1) Attaquer vers le 8. et (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 77,44% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 2,96

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable

(b) MAX : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.
Si (1) Est fournit le 9 (2) Tirer l'As. **Sinon (2) Laisser courir le 8**.
4 levées = 29,95% - 3 levées = 62,44% - 2 levées = 7,61% R = 3,22

N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.
Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 33,35% - 3 levées = 53,39% - 2 levées = 13,26% R = 3,20

SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer du Valet. Si (1) Est fournit le 9 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 16,39% - 3 levées = 81,65% - 2 levées = 1,96% R = 3,14

VAR 1 - SO3 (-) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le Roi, la Dame ou le 9
(2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 95,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,01
Si Ouest commet l'erreur d'intercaler avec Rx ou Dx :
4 levées = 23,17% - 3 levées = 74,87% - 2 levées = 1,96% R = 3,21

VAR 2 (Est = CPL) : (1) Attaquer du Valet. S'il perd ou si le 9 tombe (2) Laisser courir le 10. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 23,17% - 3 levées = 69,22% - 2 levées = 7,61% R = 3,16

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°39 (b) Sans le 6 (V108 / A7xxx) les rendements sont moins élevés :
MAX :
4 levées = 29,95% - 3 levées = 60,48% - 2 levées = 9,57% R = 3,20
N4 :
4 levées = 33,35% - 3 levées = 51,43% - 2 levées = 15,22% R = 3,18
SO3 :
4 levées = 16,39% - 3 levées = 79,70% - 2 levées = 3,91% R = 3,12

Page 238 **Ajouter N°39 (c) :**

(N) V107

(S) Axxxx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 58,22% - 2 levées = 16,08%
1 levée = 1,96% R = 3,04

N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 27,13% - 3 levées = 46,35% - 2 levées = 24,56%
1 levée = 1,96% R = 2,99

SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Si le 10 perd (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 87,61% - 2 levées = 10,43% - 1 levée = 1,96% R = 2,86

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N4
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°40 **(a)** (N) V10 — (S) A8xxxx **(b)** (N) V10 — (S) A876xx

MAX - N5 - N4 - N3 : Laisser courir (1) le Valet et (2) le 10.
(a) 5 levées = 20,35% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,90
(b) 5 levées = 23,17% - 4 levées = 69,22% - 3 levées = 7,61% R = 4,16

(b) Sans le 6 (V10 / A87xxx) :
5 levées = 23,17% - 4 levées = 67,37% - 3 levées = 9,56% R = 4,14

Page 239 **N°41** **(a)** (N) Axx — (S) V10xxx **(b)** (N) Axx — (S) V1087x

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : **Modifier le maniement :**
(1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,09

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 58,21% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 3,04

VAR 2 - N3 : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 12,43% - 3 levées = 75,18% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 2,98

Page 239

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le Valet perd (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 32,22% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 3,91% R = 3,28

N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le Valet perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 35,61% - 3 levées = 54,83% - 2 levées = 9,56% R = 3,26

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°41 Ajouter :

(c)	(N) A7x (S) V108xx	**(d)**	(N) Axx (S) V108xx
(e)	(N) Axx (S) V107xx	**(f)**	(N) A8x (S) V10xxx
(g)	(N) A7x (S) V10xxx	**(h)**	(N) A87 (S) V10xxx
(i)	(N) A87 (S) V106xx	**(j)**	(N) Axx (S) V1076x
(k)	(N) A6x (S) V107xx	**(l)**	(N) A76 (S) V10xxx
(m)	(N) Axx (S) V1086x	**(n)**	(N) A8x (S) V106xx

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 7. S'il perd (2) Attaquer vers le 7.
4 levées = 32,22% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 3,91% R = 3,28 Cf.(b)

(c) N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 7. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 35,61% - 3 levées = 54,83% - 2 levées = 9,56% R = 3,26 Cf.(b)

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Page 239

(d) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As.

4 levées = 32,78% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,16

(d) SO3 (+ 7,61) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 10.

4 levées = 12,43% - 3 levées = 79,96% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,03

(d) VAR : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet Sinon (2) Tirer l'As

4 levées = 23,74% - 3 levées = 66,69% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,12

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

(e) MAX - N3 - N2 : Cf.(a)
(1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Tirer l'As.

4 levées = 23,74% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,09

(e) N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.

4 levées = 27,13% - 3 levées = 54,82% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 3,07

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3

(f) MAX : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le 8.

4 levées = 27,13% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 9,57% R = 3,18

(f) N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.

4 levées = 30,52% - 3 levées = 54,26% - 2 levées = 15,22% R = 3,15

(f) SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 8.

4 levées = 10,17% - 3 levées = 85,92% - 2 levées = 3,91% R = 3,06

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX ou SO3
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

Page 239

(g) MAX : Cf.(a)
(1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet.
Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,09

(g) N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 27,13% - 3 levées = 54,82% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 3,07

(g) SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Si (1) Est fournit le 8 ou le 9 et si le 10 perd (2) Attaquer vers le 7.
Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 83,09% - 2 levées = 4,78%
1 levée = 1,96% R = 3,01

(g) SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 7.
4 levées = 12,43% - 3 levées = 72,35% - 2 levées = 15,22% R = 2,97

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(h) MAX - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 29,96% - 3 levées = 66,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,26

(h) N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 33,35% - 3 levées = 57,08% - 2 levées = 9,57% R = 3,24

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(i) MAX - N3 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 32,22% - 3 levées = 65,82% - 2 levées = 1,96% R = 3,30

(i) N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Laisser courir le 8. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 35,61% - 3 levées = 56,78% - 2 levées = 7,61% R = 3,28

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(j) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 27,13% - 3 levées = 60,48% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,13

Page 239

(j) SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Si (1) Est fournit le 8 ou le 9 (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 83,09% - 2 levées = 4,78%
1 levée = 1,96% R = 3,01

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4 ou SO3
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable

(k) MAX - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 27,13% - 3 levées = 60,48% - 2 levées = 12,39% R = 3,15

(k) SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Si (1) Est fournit le 8 ou le 9 (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 83,09% - 2 levées = 6,74% R = 3,03

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N4 ou SO3
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable

(l) MAX - N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 27,13% - 3 levées = 60,48% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,13

(l) SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Si (1) Est fournit le 8 ou le 9 (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 83,09% - 2 levées = 6,74% R = 3,03

(l) SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le le Valet. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 12,39% R = 3,11

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(m) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 54,83% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,18

(m) SO3 (+ 7,61) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 16,96% - 3 levées = 76,30% - 2 levées = 4,78%
1 levée = 1,96% R = 3,08

(m) VAR : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet Sinon (2) Tirer l'As
4 levées = 23,74% - 3 levées = 66,69% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,12

N.B. Pour (m) les maniements de base sont les mêmes que ceux de (d), mais les pourcentages diffèrent et donc aussi en conséquence les maniements en tournoi par quatre (MIMP) :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 239

(n) MAX : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 27,13% - 3 levées = 66,13% - 2 levées = 6,74% R = 3,20

(n) N4 : (1) Attaquer du Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 30,52% - 3 levées = 57,09% - 2 levées = 12,39% R = 3,18

(n) SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 82,52% - 2 levées = 3,91% R = 3,10

N.B. Pour (n) les maniements de base sont les mêmes que ceux de (f), mais les pourcentages diffèrent et donc aussi en conséquence certains maniements en tournoi par quatre (MIMP) pour 3 levées :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

N°42 **(a)** (N) Ax
(S) V10xxxx

(b) (N) Ax
(S) V1087xx

MAX - N5 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.
(a) 5 levées = 23,74% - 4 levées = 49,74% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,93
(b) 5 levées = 30,52% - 4 levées = 54,26% - 3 levées = 15,22% R = 4,15

N.B. (a) La présence du 7 en Sud (Ax / V107xxx) augmente le rendement :
+ 3,39% pour 5 levées (doubleton 98 en Est) et R = 3,97

(a) SO4 (+ 14,13) - SO3 (+ 1,96) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,92

(b) SO4 (+ 7,61) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 12,43% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 9,57% R = 4,03

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 ou 3 levées : SO3 - SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
Vulnérable

N.B. (b) L'absence du 7 en Sud (Ax / V108xxx) diminue les rendements :
MAX - N5 :
5 levées = 30,52% - 4 levées = 48,61% - 3 levées = 16,96%
2 levées = 3,91% R = 4,06
SO4 (et SO3) :
5 levées = 12,43% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,01

En l'absence du 7 (Ax / V108xxx), s'il faut réaliser 4 ou 3 levées en tournoi par quatre : toujours SO4 - SO3, et s'il faut réaliser 2 ou 5 levées MAX - N5

Page 239 **N°42 Ajouter :**

(c) (N) A8 / (S) V10xxxx

(d) (N) A8 / (S) V107xxx

(e) (N) Ax / (S) V1076xx

(f) (N) Ax / (S) V10765x

(g) (N) A6 / (S) V107xxx

(h) (N) A6 / (S) V1075xx

(c) MAX - N5 : Cf.(a) (1) Laisser courir le Valet...
5 levées = 23,74% - 4 levées = 52,56% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,96

SO4 (+ 14,13) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 83,65% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 3,95

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 12,39% R = 3,94

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(d) MAX - N5 : Cf.(a) (1) Laisser courir le Valet...
5 levées = 30,52% - 4 levées = 54,26% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,13

SO4 (+ 5,65) - SO3 (+ 1,96) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 12,43% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 9,57% R = 4,03

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4 - SO3

(e) MAX - N5 : Cf.(a) (1) Laisser courir le Valet...
5 levées = 27,13% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 16,96%
2 levées = 3,91% R = 4,02

SO4 (+ 8,48) - SO3 (+ 1,95) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,924

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4 - SO3

Page 239 **(f) MAX - N5 :** Cf.(a) (1) Laisser courir le Valet...
5 levées = 27,13% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 4,04

SO4 (+ 8,48) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% **R = 3,924**

SO3 (+ 1,95) : (1) Laisser courir le 7.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 15,22% **R = 3,916**

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(g) MAX - N5 : Cf.(a) (1) Laisser courir le Valet...
5 levées = 27,13% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 16,96%
2 levées = 3,91% R = 4,02

SO4 (+ 8,48) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% **R = 3,924**

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 6.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 15,22% **R = 3,916**

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N5
Non Vulnérable **1C et + = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable

(h) MAX - N5 : Cf.(a) (1) Laisser courir le Valet...
5 levées = 27,13% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 4,04

SO4 (+ 8,48) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% **R = 3,924**

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 6.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 15,22% **R = 3,916**

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

Page 240 **N°43** **(a)** (N) Axx

(S) V109xx

MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert, attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers le 9. Si le Valet perd (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 59,91% - 3 levées = 36,18% - 2 levées = 3,91% R = 3,56

SO3 (+ 1,96) : Modifier le maniement et les pourcentages :
(1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer du 10.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 74,30% - 2 levées = 1,96% R = 3,22

Page 240

VAR - SO3 (-) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 18,09% - 3 levées = 79,95% - 2 levées = 1,96% R = 3,16

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !!)

N°43 Ajouter :

(b)	(N) Axx	**(c)**	(N) Axx	**(d)**	(N) A8x
	(S) V1097x		(S) V1098x		(S) V109xx

MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert, attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers le 9. Si le Valet perd (2) Laisser courir le 10.
(b) 4 levées = 62,74% - 3 levées = 35,30% - 2 levées = 1,96% R = 3,61
(c/d) 4 levées = 68,39% - 3 levées = 31,61% R = 3,68

N°44	**(a)**	(N) Ax	**(b)**	(N) A10
		(S) V109xxx		(S) Vxxxxx

(a) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 58,79% - 3 levées = 3,91% R = 4,33

(b) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 44,66% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 4,17

N.B. (b) Avec le 8 en Sud (A10 / V8xxxx) : R = 4,20
Avec le 9 en Sud (A10 / V9xxxx) :
5 levées = 42,96% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 3,91% R = 4,39
Avec le 9 et le 8 en Sud (A10 / V98xxx) :
5 levées = 42,96% - 4 levées = 57,04% R = 4,43

N°44 Ajouter :

(c)	(N) Ax	**(d)**	(N) Ax
	(S) V1097xx		(S) V1098xx

(c) MAX - N5 : (1) Laisser courir le Valet...
5 levées = 37,30% - 4 levées = 58,79% - 3 levées = 3,91% R = 4,33

SO4 (+ 1,96) : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 18,09% - 4 levées = 79,95% - 3 levées = 1,96% R = 4,16

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5
Manche = SO4

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le Valet...
5 levées = 42,96% - 4 levées = 57,04% R = 4,43

N°45	**(a)**	(N) xx
		(S) AV10xxxx

MAX - N6 - N5 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Valet.
6 levées = 71,22% - 5 levées = 24,00% - 4 levées = 4,78% R = 5,66

VAR (communications insuffisantes) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
ou bien : (1) Tirer l'As.
6 levées = 65,57% - 5 levées = 29,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,61

Page 241 **N°46** (N) xx(xx) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°46(a)**

(S) AV10(9x)

MAX - N4 - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Valet.
4 levées = 76,00% - 3 levées = 24,00% R = 3,76
(2 communications sont nécessaires pour réaliser 4 levées)

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 70,35% - 3 levées = 29,65% R = 3,70
(1 communication est nécessaire pour réaliser 4 levées)

VAR 2 : (1) Tirer l'As.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 34,43% R = 3,66
(aucune communication n'est nécessaire pour réaliser 4 levées)

N°46 BIS (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°46(b)**

(S) AV10x(x)

MAX - N4 - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Valet.
4 levées = 76,00% - 3 levées = 19,22% - 2 levées = 4,78% R = 3,71
(2 communications sont nécessaires pour réaliser 4 levées)

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 70,35% - 3 levées = 24,87% - 2 levées = 4,78% R = 3,66
(1 communication est nécessaire pour réaliser 4 levées)

VAR 2 : (1) Tirer l'As.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,61
(aucune communication n'est nécessaire pour réaliser 4 levées)

N°46 BIS **Ajouter :**

(d) (N) xxxxxx

(S) AV10

MAX - N5 - N4 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Valet.
5 levées = 71,22% - 4 levées = 24,00% - 3 levées = 4,78% R = 4,66

Communications insuffisantes :

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As.
5 levées = 65,57% - 4 levées = 29,65% - 3 levées = 4,78% R = 4,61

VAR 2 : (1) Tirer l'As.
5 levées = 65,57% - 4 levées = 24,87% - 3 levées = 9,56% R = 4,56

N°47 (N) 10xx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°47(a)**

(S) AVx(xx)

MAX - N4 (Est = CPF ou CPC) : (1) Attaquer d'un petit vers le Valet.
ou bien (sans communications) : (1) Tirer l'As.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 34,43% R = 3,66

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

VAR (Est = CPL ou CPF) : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert ou s'il perd (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 58,78% - 3 levées = 36,44% - 2 levées = 4,78% R = 3,54

Page 242 **N°48** (N) 10xx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°47(b)**
Modifier les parenthèses dans le diagramme
(S) AV8(xx)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est fournit le 9, mettre le Valet et s'il perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 69,78% - 3 levées = 30,22% R = 3,70
Si, après avoir fourni le 9 au premier tour, Est fournit la petite carte au second tour, on doit en théorie mettre le 8…

VAR 1 (Est = CPF ou CPC) : (1) Attaquer d'un petit vers le Valet.
ou bien (sans communications) : (1) Tirer l'As.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 34,43% R = 3,66

VAR 2 (Est = CPL ou CPF) : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert ou s'il perd (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 63,57% - 3 levées = 31,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,59

VAR 3 (si on pense que Est fournit toujours sa plus petite carte au premier tour) :
(1) Attaquer vers Sud,. Si Est fournit la petite carte manquante, mettre l'As. Si (1) Est fournit le 9, mettre le Valet et s'il perd (2) Attaquer vers Sud. Mais si alors Est fournit la petite carte manquante, soit mettre l'As si on pense que Est détient 9x (6,78%), soit mettre le 8 si on pense que Est détient D9x ou R9x (12,44%).
4 levées = 59,35% - 3 levées = 40,65% R = 3,59
ou bien
4 levées = 65,00% - 3 levées = 35,00% R = 3,65

Mais, **si l'on n'est pas trompé** (si Est fournit au premier tour la petite carte, aussi bien avec 9x qu'avec D9x ou R9x), alors :
4 levées = 71,78% - 3 levées = 28,22% R = 3,72

N.B. Dans ce diagramme, l'attaque d'un petit vers le 8 permet de ne perdre qu'une levée lorsque les 4 cartes manquantes sont en Est. Elle évite également la perte de trois levées lorsqu'elles sont en Ouest, à condition qu'il y ait au moins 3 cartes en Nord. Ceci explique le meilleur maniement.
Peut-on faire mieux ? Oui, si Est a l'amabilité de toujours fournir sa plus petite carte au premier tour.
Examinons les teneurs critiques en Est. Elles représentent chacune une combinaison.
1/ RD9x : 4,78%
2/ RD9 : 6,22%
3/ RDx : 6,22%
4/ R9x : 6,22%
5/ D9x : 6,22%
6/ 9x : 6,78%
L'attaque d'un petit vers le 8, suivie d'une impasse contre l'honneur manquant s'il existe une fourchette, a quatre cas favorables (1/2/4/5) contre deux défavorables (3/6), soit 23,44% contre 13,00%. Il s'y ajoute cinq combinaisons indifférentes, soit 33,91%.
Alternativement, on peut attaquer (1) d'un petit vers Sud, avec l'intention de couvrir du Valet si Est fournit le 9, ou de mettre l'As s'il fournit une petite carte. De nouveau, il existe quatre combinaisons favorables (2/4/5/6) contre deux défavorables (1/3), mais les pourcentages sont meilleurs : 25,44% contre 11,00%.
Malheureusement, Est peut sans danger fournir le 9 au premier tour dans les cas (4/5/6), surtout lorsque Sud est la main visible.
On notera que le premier maniement (qui est le MAX) est invulnérable à ce genre de plaisanterie. Par contre, si on choisit l'autre maniement, que faire si Est, après avoir fourni le 9 au premier tour, fournit la petite carte au second ?
Faut-il refaire l'impasse pour couvrir les cas (4/5), R9x et D9x, soit 12,44%, ou mettre l'As pour couvrir le cas (6), 9x, soit 6,78% ?

Toutes ces remarques sont aussi valables pour le **diagramme N°55 BIS (a/b/c), page 269 :**
(N) xxx(x) **remplace le N°55(b)**
(S) AV9x(x)

Page 243 **N°49** **(a)** (N) 10x **(b)** (N) 10x

(S) AVxxxxx (S) AV8xxxx

MAX - N6 : (1) Attaquer d'un petit vers le Valet.
6 levées = 65,57% - 5 levées = 29,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,61

SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale ou s'il défausse (2) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Tirer l'As.
6 levées = 46,35% - 5 levées = 53,65% R = 5,46

VAR 1 (sans communications) : (1) Tirer l'As.
6 levées = 65,57% - 5 levées = 24,86% - 4 levées = 9,57% R = 5,56

VAR 2 (Est = CPL ou CPF) : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert ou s'il perd (2) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 58,78% - 5 levées = 36,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,54
(le 8 ne joue aucun rôle)

(b) VAR 3 (Est = CPL) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
6 levées = 65,00% - 5 levées = 30,22% - 4 levées = 4,78% R = 5,60

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = SO5
Vulnérable

N°50 (N) V10xx 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°50(a)**

(S) Ax(xxx)

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 29,65% - 4 levées = 4,78% R = 3,61

(e) (N) V10x **Remplace le N°50(c)**

(S) Axxxxx

MAX - N5 : (1) Tirer l'As.
5 levées = 65,57% - 4 levées = 24,87% - 3 levées = 9,57% R = 4,56

SO4 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert ou si Est défausse (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,09% - 3 levées = 4,78% R = 4,48

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(N) V10xx 3 combinaisons **(f/g/h) remplace le N°50(b)**

(S) A8x(xx)

MAX - N4 : (1) Tirer l'As.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,61

SO3 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert ou si Est défausse (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 40,65% R = 3,59

N.B. Pour (f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 243

(i) (N) V10x **Remplace le N°50(d)**

(S) A8xxxx

MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert ou si Est défausse (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 59,35% - 4 levées = 40,65% R = 4,59

N5 : (1) Tirer l'As.
5 levées = 65,57% - 4 levées = 24,87% - 3 levées = 9,57% R = 4,56

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = N5
Vulnérable
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

N°50 Ajouter :

(j) (N) A8

(S) V10xxxxx

(k) (N) Ax

(S) V1087xxx

MAX - N6 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10.
6 levées = 65,57% - 5 levées = 29,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,61

SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8 (j) ou Laisser courir le 8 (k).
6 levées = 53,13% - 5 levées = 46,87% R = 5,53

N.B. Pour (j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

N°50 Ajouter :

(N) V1087 3 combinaisons **(l/m/n)**

(S) Axx(xx)

MAX - N4 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,61

SO3 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le Valet.
4 levées = 59,35% - 5 levées = 40,65% R = 3,59

N.B. Pour (l/m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°50 Ajouter :

(N) V108x 4 combinaisons **(p/o/q/r)** **Cf.(a/b/c/d)**

(S) Ax(xxx)

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,61

VAR (si on pense que Est possède Roi et Dame) : (1) Laisser courir le Valet.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 35,87% - 2 levées = 4,78% R = 3,55

Page 243

(s) (N) V108 **Cf.(e)**

(S) Axxxxx

MAX - N5 : (1) Tirer l'As.
5 levées = 65,57% - 4 levées = 24,87% - 3 levées = 9,57% R = 4,56

SO4 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert ou si Est défausse (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 59,35% - 4 levées = 35,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,55

N.B. Pour (s) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(N) V108x 3 combinaisons **(t/u/v)** **Cf.(f/g/h)**

(S) A7x(xx)

MAX - N4 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,61

SO3 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le Valet.
4 levées = 59,35% - 5 levées = 40,65% R = 3,59

N.B. Pour (t/u) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(w) (N) V108 **Cf.(i)**

(S) A7xxxx

MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert ou si Est défausse (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
5 levées = 59,35% - 4 levées = 40,65% R = 4,59

N5 : (1) Tirer l'As.
5 levées = 65,57% - 4 levées = 24,87% - 3 levées = 9,57% R = 4,56

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = N5
Vulnérable
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

Ajouter : N° 50 BIS (a/b/c/d)

(N) V109(x) 4 combinaisons :
V109 / Axxxxx
V109x / Axxxx
V109xx / Axxx
V109xxx / Axx

(S) Axx(xx)

MAX : (1/2) Attaquer du Valet et du 10.
A 9 cartes, Perte d'une levée = 71,22% R = 4,71 (ou 3,71)
Perte de deux levées = 28,78%

Page 243 **Ajouter : N° 50 TER**
(a/b/c/d)

(N) 9xx(x)
(S) AV10(xx)

4 combinaisons :
9xx / AV10xxx
9xxx / AV10xx
9xxxx / AV10x
9xxxxx / AV10

MAX : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
4 levées = 76,00% - 3 levées = 24,00% R = 3,76

50 TER (e) :

(N) 9x
(S) AV10xxxx

MAX - N6 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le 10.
6 levées = 71,22% - 5 levées = 28,78% R = 5,71

Page 244 **N°51** **(a)** (N) AV / (S) 10xxxxxx **(b)** (N) V10 / (S) A87xxxx

(a) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer d'un petit vers le Valet. (Cf. N°49 a).
6 levées = 65,57% - 5 levées = 29,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,61

VAR - N6 : (1) Tirer l'As
6 levées = 65,57% - 5 levées = 24,86% - 4 levées = 9,57% R = 5,56

N.B. La présence du 9 en Sud (AV / 109xxxxx) améliore le rendement et assure 5 levées :
6 levées = 65,57% - 5 levées = 34,43% R = 5,66

(b) MAX - N6 - N5 : (1) Laisser courir le Valet.
6 levées = 46,91% - 5 levées = 48,31% - 4 levées = 4,78% R = 5,42

N.B. Sans le 7 :
6 levées = 46,91% - 5 levées = 43,52% - 4 levées = 9,57% R = 5,37

Ajouter :

(c) 9 (N) Ax
RD
9 (S) V10xxxxx

(d) 9 (N) Ax
RD
9 (S) V109xxxx

(c) MAX - N6 - N5 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10.
6 levées = 65,57% - 5 levées = 29,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,61

(d) MAX - N6 : (1) Attaquer du Valet (Ouest = CPF) ou (1) Tirer l'As.
6 levées = 65,57% - 5 levées = 34,43 R = 5,66
A la table, avec le 8 en Sud ou si on a besoin de 6 levées, il est meilleur d'attaquer du Valet et de mettre l'As quoiqu'il se passe.

N°52 (N) 10x(xxx) / (S) AV(xxx) **(a/b/c/d/e/f/g)**
7 combinaisons

MAX - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers le Valet.
4 levées = 89,00% - 3 levées = 11,00% R = 3,89 (idem sans le 10)
R = 3,89 (5 cartes en Nord et Sud) à 6,89 (8 cartes en Nord ou Sud)

N.B. A 10 cartes, et dans toutes les positions similaires, l'attaque vers le Valet protège contre un des deux partages 3-0 (+ 11,00%).

Page 244 **Ajouter : N° 52 BIS (a/b/c/d/e/f/g)**

(N) V10(xxx) 7 combinaisons

(S) Ax(xxx)

MAX - N4 : (1) Tirer l'As.
4 levées = 78,00% - 3 levées = 22,00% R = 3,78

Ajouter : N° 52 TER (a/b/c/d/e/f)

(N) V109(xx) 6 combinaisons

(S) Ax(xxx)

MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet.
4 levées = 89,00% - 3 levées = 11,00% R = 3,89

Ajouter N°53 à N°57 : 109(x…) en Nord et AVx (x…) en Sud de 5 à 9 cartes

MAX : Avec 109 secs : (1) Laisser courir le 10 et (2) Laisser courir le 9.
Avec 109(x..), sans le 8 ou le 7 en Nord ou en Sud : (1) Attaquer petit vers le Valet et (2) Laisser courir le 10.

N°53 (N) 109

(S) AVx

MAX - N2 : 2 levées = 76,00% - 1 levée = 24,00% R = 1,76

N°54 **(a)** (N) 109 **(b)** (N) 109x

(S) AVxx (S) AVx

(a) MAX - N2 : 2 levées = 100,00% R = 2,00
(b) MAX - N2 : 2 levées = 76,00% - 1 levée = 24,00% R = 1,76

N°55 **(a)** (N) 109 **(b)** (N) 109x

(S) AVxxx (S) AVxx

(c) (N) 109xx

(S) AVx

(a) MAX - N4 - N3 : 4 levées = 28,42% - 3 levées = 55,56% - 2 levées = 16,02% R = 3,12
(b) MAX - N3 : 3 levées = 32,46% - 2 levées = 67,54% R = 2,32
(c) MAX - N3 : 3 levées = 32,46% - 2 levées = 67,54% R = 2,32

Ajouter N°55 BIS :

(a) (N) 1097 **(b)** (N) 109x

(S) AVxx (S) AV7x

(c) (N) 109x **(d)** (N) 1098

(S) AV8x (S) AVxx

(e) (N) 1097x **(f)** (N) 109xx

(S) AVx (S) AV8

Page 244

MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10.
(a) 3 levées = 40,94% - 2 levées = 59,06% R = 2,41
(b) 3 levées = 47,74% - 2 levées = 52,26% R = 2,48
(c/d) 3 levées = 76,00% - 2 levées = 24,00% R = 2,76
(e) 3 levées = 41,74% - 2 levées = 58,26% R = 2,42
(e) 3 levées = 60,66% - 2 levées = 39,34% R = 2,61

N°56

(a) (N) 109
(S) AVxxxx

(b) (N) 109x
(S) AVxxx

(c) (N) 109xx
(S) AVxx

(d) (N) 109xxx
(S) AVx

(e) (N) 109x
(S) AV8xx

(a) MAX - N5 - N4 : 5 levées = 54,26% - 4 levées = 41,83% - 3 levées = 3,91% R = 4,50

(b) MAX - N4 : 4 levées = 59,91% - 3 levées = 36,18% - 2 levées = 3,91% R = 3,56

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 29,39% - 3 levées = 68,65% - 2 levées = 1,96% R = 3,27

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !!)

(c) MAX - N3 : 3 levées = 59,91% - 2 levées = 40,09% R = 2,60
La présence du 8 (en Nord ou Sud) améliore le rendement : R = 2,76

(d) MAX - N4 - N3 :
4 levées = 59,91% - 3 levées = 36,18% - 2 levées = 3,91% R = 3,56
La présence du 8 (en Nord ou Sud) améliore le rendement : R = 3,68

(e) MAX - N4 :
4 levées = 74,04% - 3 levées = 25,96% R = 3,74
N.B. Contrairement à (b) le maniement MAX - N4 est aussi N3
Il en est de même avec le 8 en Nord (mêmes pourcentages) Cf. N°37(d) page 237

Ajouter N°56 BIS :

(a) (N) 109xx
(S) AV6x

(b) (N) 109xx
(S) AV7x

(c) (N) 1097
(S) AVxxx

(d) (N) 109x
(S) AV7xx

(a) MAX - N3 : (1) Soit laisser courir le 10, soit attaquer vers le Valet.
3 levées = 59,91% - 2 levées = 40,09% R = 2,60

(b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 70,35% - 2 levées = 29,65% R = 2,70

(c) MAX - N4 : Attaquer vers le Valet… Cf.56(b)
4 levées = 59,91% - 3 levées = 36,18% - 2 levées = 3,91% R = 3,56

SO3 : (1) Laisser courir le 10…
4 levées = 57,09% - 3 levées = 40,95% - 2 levées = 1,96% R = 3,55

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 244

(d) MAX - N4 : Laisser courir le 10…
4 levées = 68,39% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 1,96% R = 3,66

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 29,39% - 3 levées = 70,61% R = 3,29

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !!)

N°57

(N) 109(xx)	5 combinaisons : 109 secs à 109xxxx
	(a/b/c/d/e)
(S) AVx(xx)	**9 cartes**

MAX - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers le Valet.
4 levées = 71,22% - 3 levées = 28,78% R = 3,71

A 9 cartes, perte d'une seule levée = 71,22% R = 3,71 (ou 4,71 ou 5,71)

N°58

(N) 109(xxx)	7 combinaisons : 109 secs à 109xxxxxx
	(a/b/c/d/e/f/g)
(S) AV(xxx)	**10 cartes**

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 89,00% - 3 levées = 11,00% R = 3,89 (idem sans le 10 et le 9)

A 10 cartes, perte d'une seule levée = 89,00% R = 3,89 à 7,89

N°59 **11 cartes :** 11 combinaisons de l'As sec à l'As onzième

de		à	
	(N) A		(N) --
	(S) V10xxxxxxxx		(S) AV10xxxxxxxx

MAX : (1) Tirer l'As.
Toutes les levées = 52,00% - Perte d'une levée = 48,00% R = 5,52 à 10,52

CHAPITRE VIII - Avec l'As et le Valet

IMPASSE INTERNE CONTRE LE 10

Dans les diagrammes N°1 à N°9, l'As et le 10 sont opposés et la présence du 8 et du 9 autorise une impasse interne préparatoire contre le 10. Toutefois, le flanc qui détient D10, R10 ou 10x peut auchoix fournir le 10 ou l'autre carte; de même peut-il fournir le Roi ou la Dame s'il détient RD. Alternativement, les singletons sont des cartes obligées.

La théorie des choix s'applique évidemment à ces situations.

D'un point de vue pratique, il est clair que, devant un Valet visible, le flanc a tendance à fournir plus souvent le Roi ou la Dame lorsqu'il détient R10 ou D10, alors que l'on pense rarement à intercaler avec 10x. Les pourcentages seront cependant calculés en fonction du meilleur flanc, même s'il n'est pas facile à détecter.

Page 247 **N°1** **(a)** (N) Vx / (S) A98 **(b)** (N) Vxx / (S) A98

,

MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale le 10 (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 1,71% - 1 levée = 98,29% R = 1,02

MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale le 10 (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale la Dame ou le Roi (2) Tirer l'As.
2 levées = 4,12% - 1 levée = 95,88% R = 1,04

N°1 Ajouter :

(c) (N) V8 / (S) A9x

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au Roi ou à la Dame ou si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale le 10 (2) courir le 8.
2 levées = 1,71% - 1 levée = 98,29% R = 1,02 Cf.(a)

Ajouter : **N°1 BIS**

(a) (N) Ax / (S) Vxx **(b)** (N) Axx / (S) Vxx **(c)** (N) Ax / (S) V9x

(d) (N) Axx / (S) V9x **(e)** (N) Axx / (S) V98 **(f)** (N) A8x / (S) V9x

MAX - N2 :

(a/b) (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet (On gagne 2 levées avec RD secs en Est ou un honneur sec en Ouest)
(a) 2 levées = 0,66% - 1 levée = 99,34% R = 1,01
(a) 2 levées = 1,70% - 1 levée = 98,30% R = 1,02

(c/d) (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9 (On gagne 2 levées avec RD secs en Ouest ou en Est ou avec un honneur sec en Ouest)
(c) 2 levées = 0,97% - 1 levée = 99,03% R = 1,01
(d) 2 levées = 2,42% - 1 levée = 97,58% R = 1,02

(e/f) (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur (2) Tirer l'As. Si le 9 perd au Roi ou à la Dame (2) Laisser courir le Valet (on gagne 2 levées avec en Est RD secs, 10 sec ou 10x).
2 levées = 4,12% - 1 levée = 95,88% R = 1,04

Page 247 **Ajouter :** **N°1 TER**

(a) (N) Vx
(S) A7xx

(b) (N) Vx
(S) A8xx

(c) (N) Vx
(S) A9xx

(d) (N) Vx
(S) A97x

(e) (N) Vx
(S) A98x

(f) (N) V9
(S) A6xx

(g) (N) V9
(S) A7xx

(h) (N) V9
(S) A8xx

(a/b/c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Tirer l'As.
(a) 2 levées = 0,89% - 1 levée = 99,11% R = 1,01
(On fait 2 levées avec 1098 secs en Est)
(b) 2 levées = 5,17% - 1 levée = 94,83% R = 1,05
La présence du 7 en Sud (Vx / A87x) augmente le rendement : R = 1,09
(c) 2 levées = 5,17% - 1 levée = 94,83% R = 1,05

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 8 ou le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 7.
(d) 2 levées = 23,01% - 1 levée = 76,99% R = 1,23

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
(e) 2 levées = 43,46% - 1 levée = 56,54% R = 1,43

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 7 ou le 8 mettre le 9. Si Ouest fournit le 10 mettre le Valet et (2) Laisser courir le 9 Sinon mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
(f) 2 levées = 1,78% - 1 levée = 98,22% R = 1,02

(g) MAX - N2 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 8 mettre le 9. Si Ouest fournit le 10 mettre le Valet et (2) Laisser courir le 9. Sinon mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
(j) 2 levées = 5,89% - 1 levée = 94,11% R = 1,06

(h) MAX - N2 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 10 mettre le Valet et (2) Laisser courir le 9. Sinon mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
(h) 2 levées = 19,54% - 1 levée = 80,46% R = 1,20

N°1 TER **Ajouter :**

(i) (N) Vx
(S) A987

(j) (N) V9
(S) A87x

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer du Valet
3 levées = 0,48% - 2 levées = 76,57% - 1 levée = 22,95% R = 1,78

N°2 **(a)** (N) V8x
(S) A9xx

Modifier le maniement MAX - N2 et les pourcentages :
(1) Laisser courir le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 9. Si Est fournit le 10, la Dame ou le Roi, prendre et (2) Attaquer vers le Valet puis éventuellement (3) vers le 9.
2 levées = 82,70% - 1 levée = 17,30% R = 1,83

Page 247 **N3 :** (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale la Dame ou le Roi (2) Laisser courir le Valet et si le Valet perd (3) Tirer l'As. Si (1) Ouest fournit le 10 ou si le 8 perd au 10 (2) Tirer l'As, mais si le 8 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet et (3) Tirer l'As.

3 levées = 3,23% - 2 levées = 70,53% - 1 levée = 26,24% R = 1,77

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2

Manche = N3

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 248 **N°3** **(a)** (N) Vxx / (S) A987 **(b)** (N) Vxx / (S) A98x

MAX - N2 : (1/2/3) Faire des impasses successives contre RD10 en attaquant (1) du Valet (a) ou (1/2) d'un petit (b).

(a) 3 levées = 1,21% - 2 levées = 87,79% - 1 levée = 11,00% R = 1,90

(b) 2 levées = 87,55% - 1 levée = 12,45% R = 1,88

(a) Modifier N3 (le N3 du dictionnaire est moins bon...) :

(1) Laisser courir le 9. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le 8 et si le 8 perd au 10 (3) Tirer l'As.

Si le 9 perd au Roi ou à la Dame en Est (2) Laisser courir le Valet et (3) Tirer l'As.

Si Ouest couvre du 10, ou si le 9 perd au 10, attaquer (2) vers le 7 et (3) Tirer l'As.

3 levées = 6,06% - 2 levées = 66,08% - 1 levée = 27,86% R = 1,78

(a) VAR - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame ou si le 9 perd au Roi ou à la Dame en Est (2) Laisser courir le Valet et (3) Tirer l'As.

Si Ouest couvre du 10, ou si le 9 perd au 10, attaquer (2) vers le 7 et (3) vers le 8.

3 levées = 6,06% - 2 levées = 60,35% - 1 levée = 33,59% R = 1,72

(**N.B.** 3 levées = 9,29% si Ouest intercale avec R10 ou D10)

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2

Manche = N3

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b) Modifier N3 :

(1) Attaquer vers le Valet. S'il perd en Est **(2) Tirer l'As**. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. S'il intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet et (3) Tirer l'As.

3 levées = 3,23% - 2 levées = 66,09% - 1 levée = 30,68% R = 1,73

(b) VAR - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd en Est, attaquer (2) vers le 8 et (3) vers le 9. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. S'il intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet et (3) Tirer l'As.

3 levées = 3,23% - 2 levées = 63,91% - 1 levée = 32,86% R = 1,70

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou Manche = MAX - N2

Non Vulnérable **Chelem = N3**

S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N2

Vulnérable

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Ajouter :

(c) (N) V7x / (S) A98x **(d)** (N) V87 / (S) A9xx

Cf.(a)

MAX - N2 : (1/2/3) Faire des impasses successives contre RD10 en attaquant (1) du Valet et (2) du 7.

3 levées = 1,21% - 2 levées = 87,79% - 1 levée = 11,00% R = 1,90

Page 248

N3 : (1) Attaquer vers le 7. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le 7 et si le 7 perd au 10 (3) Tirer l'As. Si (1) le 7 perd (2) Laisser courir le Valet et s'il perd (3) Tirer l'As.

3 levées = 6,06% - 2 levées = 66,08% - 1 levée = 27,86% R = 1,78

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2

Manche = N3

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°4 **(a)** (N) V8x / (S) A9xxx **(b)** (N) V8x / (S) A976x

Rectifier maniements et pourcentages :

MAX : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 9. Si le 8 perd en Est au 10, à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le Valet.

(Ouest doit fournir le 10 avec R10, D10 ou 10x…)

(a) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 80,83% - 2 levées = 12,39% R = 2,94

(b) 4 levées = 9,61% - 3 levées = 79,96% - 2 levées = 10,43% R = 2,99

(a) VAR - MAX : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Si le 8 perd en Est au 10, à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet.

Les pourcentages sont les mêmes.

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As (a) ou Attaquer vers le 9 (b). Sinon (2) Attaquer vers le Valet.

(a) 3 levées = 93,26% - 2 levées = 6,74% R = 2,93

(b) 4 levées = 2,83% - 3 levées = 92,39% - 2 levées = 4,78% R = 2,98

(a) N4 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Si le 8 perd en Est au 10, à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le 9.

4 levées = 10,17% - 3 levées = 71,79% - 2 levées = 18,04% R = 2,92

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX

Non Vulnérable **1C et + = N4**

S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4

Vulnérable **2SA, 3C et + = N4**

S'il faut réaliser 3 levées : SO3

S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(b) N4 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Laisser courir le Valet.

4 levées = 13,00% - 3 levées = 65,26% - 2 levées = 21,74% R = 2,91

N.B.(b) L'absence du 6 (V8x / A97xx) diminue les rendements :

MAX : R = 2,97 - SO3 : R = 2,96 - N4 : R = 2,89

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX

Manche ou Chelem = N4

S'il faut réaliser 3 levées : SO3

S'il faut réaliser 2 levées : MAX

Page 248

N.B. Si on admet que Ouest ne fournit pas le 10 avec R10, D10 ou 10x, on peut utiliser une variante : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As (a) ou Attaquer vers le 9 (b). Sinon (2) Laisser courir le Valet.

(a) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 68,39% - 2 levées = 18,04% R = 2,96
(b) 4 levées = 16,39% - 3 levées = 67,52% - 2 levées = 16,09% R = 3,00

Mais, si on s'est trompé : (a) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,18% et R = 2,89
(b) 4 levées = 9,61% - 3 levées = 74,30% et R = 2,94

Ajouter :

(c) (N) V87
(S) A9xxx

(d) (N) V98
(S) Axxxx

(c) Mêmes maniements et mêmes pourcentages que (b) **sans le 6** avec "Laisser courir le 8" au lieu de "Attaquer vers le 9" :

MAX :
4 levées = 9,61% - 3 levées = 78,00% - 2 levées = 12,39% R = 2,97

SO3 (+ 5,65) :
4 levées = 2,83% - 3 levées = 90,43% - 2 levées = 6,74% R = 2,96

N4 :
4 levées = 13,00% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 23,70% R = 2,89

La présence du 6 (V87 /A96xx) augmente les rendements, **Cf.(b)**

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Laisser courir le 9. Si le 8 perd en Est (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 69,52% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,81

N4 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 (2) Laisser courir le 9. Si le 8 perd en Est (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 60,48% - 2 levées = 27,39%
1 levée = 1,96% R = 2,79

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Si le 8 perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 57,66% - 2 levées = 30,21%
1 levée = 1,96% R = 2,76

SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 10 (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 81,96% - 2 levées = 16,08% - 1 levée = 1,96% R = 2,80

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 249 **N°5** **(a)** (N) Vxx
(S) A9xxx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. S'il fournit le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 78,00% - 2 levées = 15,22% R = 2,92

N4 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet.
S'il fournit le 10, mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
S'il fournit une petite carte, donner un coup à blanc et (2) Tirer l'As.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 66,13% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,85

Page 249

SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le Valet. S'il fournit le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 90,43% - 2 levées = 9,57% R = 2,90

N.B. SO3 : Si Ouest fournit le 10 avec R10 ou D10 :
4 levées = 6,78% - 3 levées = 83,65% - 2 levées = 9,57% R = 2,97

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Ajouter :

(b)	(N) Vxx	**(c)**	(N) Vxx	**(d)**	(N) Vxx
	(S) A987x		(S) A98xx		(S) A97xx

(b) Cf. N°4(b) sans le 6 ou N°4 (c) : Mêmes maniements et pourcentages

MAX : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 8. Si le 9 perd en Est au 10, à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 9,61% - 3 levées = 78,00% - 2 levées = 12,39% R = 2,97

SO3 (+5,65) : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 90,43% - 2 levées = 6,74% R = 2,96

N4 : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 13,00% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 23,70% R = 2,89

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(c) Cf. N°4(a)

MAX : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 80,83% - 2 levées = 12,39% **R = 2,944**

N4 : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 71,79% - 2 levées = 18,04% R = 2,92

SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Renouveler. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Laisser courir le Valet
4 levées = 3,39% - 3 levées = 87,04% - 2 levées = 9,57% **R = 2,938**

VAR 1 - N4 : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 66,13% - 2 levées = 23,70% R = 2,86

VAR 2 - SO3 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le 9. S (1) le 9 perd (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 87,60% - 2 levées = 9,57% R = 2,93

Page 249

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le Valet. S'il fournit le 10 (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 87,60% - 2 levées = 9,57% R = 2,93

N4 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet.
S'il fournit le 10, mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
S'il fournit une petite carte, donner un coup à blanc et (2) Tirer l'As.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 66,13% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,85

VAR : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. S'il fournit le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 78,00% - 2 levées = 15,22% R = 2,92

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = VAR
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°6 **(a)** (N) Vx / (S) A9xxxx **(b)** (N) V7 / (S) A98xxx

(a) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd ou si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,74

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 73,48% - 3 levées = 22,61% - 2 levées = 3,91% R = 3,70

N.B.(a) SO4 : Si Ouest intercale avec R10 ou D10 : 5 levées = 6,78%

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(b) MAX - N4 Rectifier le maniement : (1) Attaquer du Valet (2) Laisser courir le 7.
5 levées = 2,83% (10 sec en Ouest) - 4 levées = 87,60% - 3 levées = 9,57%
R = 3,93

N5 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Laisser courir le 7.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 15,22% R = 3,92

VAR 1 - N5 (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,18% - 3 levées = 18,04% R = 3,89

VAR 2 - N5 : (1) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,18% - 3 levées = 18,04% R = 3,89

N.B. VAR 1. Si Ouest intercale le Roi avec R10, la Dame avec D10 et le 10 avec 10x :
5 levées = 13,57% et R = 3,96

N.B. VAR 2. Si Ouest ne fournit pas le 10 avec 10x : 5 levées = 13,57% et R = 3,96

Page 249

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

Ajouter :

(c) (N) Vx
(S) A97xxx

(d) (N) Vx
(S) A98xxx

(e) (N) V8
(S) A9xxxx

(f) (N) Vx
(S) A987xx

(g) (N) Vx
(S) A9876x

(h) (N) V6
(S) A987xx

(c) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 8 (2) Attaquer vers le 9. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 66,70% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,76

(c) SO4 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 8 ou le 10 (2) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 76,30% - 3 levées = 19,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,72

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 15,22% R = 3,92

(d) VAR 1 - N5 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Tirer l'As. S'il perd au Roi ou à la Dame, ou si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet Si (1) Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,74

(d) VAR 2 - SO4 : (1) Tirer l'As.
4 levées = 84,78% - 3 levées = 11,31% - 2 levées = 3,91% R = 3,81

(e) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 10 (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Laisser courir le Valet.

ou

(1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Laisser courir le 8. S'il intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 25,44
2 levées = 3,91% R = 3,74

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(e) SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer du Valet et (2) laisser courir le 8
4 levées = 73,48% - 3 levées = 22,61% - 2 levées = 3,91% R = 3,70

N.B. (e) La présence du 6 en Sud (V8 / A96xxx) augmente les rendements :
MAX : R = 3,76 - SO4 : R = 3,72

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 249 **(f) MAX - N4** : (1) Laisser courir le Valet (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 2,83% - 4 levées = 87,60% - 3 levées = 9,57% R = 3,93 **Cf.(b)**

N5 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 15,22% R = 3,92

VAR - N5 (Est = CPF) : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,18% - 3 levées = 18,04% R = 3,89

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

(g/h) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 2,83% - 4 levées = 89,56% - 3 levées = 7,61% R = 3,95

N5 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 15,22% R = 3,92

VAR - N5 (Est = CPF) : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Laisser courir le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,18% - 3 levées = 18,04% R = 3,89

N.B. Pour (g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

Page 250 **N°7**

	(a)	**(b)**	**(c)**
	(N) Vxxx	(N) V8xx	(N) V8xx
	(S) A9xx	(S) A9xx	(S) A97x

MAX - (b) N3 : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi ou la Dame (2) Donner un coup à blanc (a) ou attaquer vers le 8 (b/c) . Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
(a) 3 levées = 6,78% - 2 levées = 85,61% - 1 levée = 7,61% R = 1,99
(b/c) 3 levées = 12,43% - 2 levées = 79,96% - 1 levée = 7,61% R = 2,05

(a) N3 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. S'il fournit le 10, mettre le Valet et (2) Tirer l'As. Sinon (1) Donner un coup à blanc et (2) Tirer l'As.
3 levées = 10,17% - 2 levées = 68,09% - 1 levée = 21,74% R = 1,88

(a) SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 94,35% - 1 levée = 5,65% R = 1,94

(a) VAR (Est = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. S'il fournit le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 6,78% - 2 levées = 81,91% - 1 levée = 11,31% R = 1,95

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX
Vulnérable 5C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

Page 250 **(b/c) SO2 (+ 4,78)** : (1) Attaquer vers le 8. Si Est défausse (2) Attaquer vers le Valet.
(b) Si Ouest a fourni le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
(b) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 93,78% - 1 levée = 2,83% R = 2,01
(c) 3 levées = 6,22% - 2 levées = 90,95% - 1 levée = 2,83% R = 2,03

(b) VAR 1 - (c) N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9
(on admet que Ouest puisse fournir le 10 avec R10, D10 ou 10x)
(b) 3 levées = 10,17% - 2 levées = 75,70% - 1 levée = 14,13% R = 1,96
(c) 3 levées = 13,00% - 2 levées = 72,87% - 1 levée = 14,13% R = 1,99

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(b/c) VAR 2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au Roi ou à la Dame ou si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As (b) ou attaquer vers le 9 (c). Sinon (2) Attaquer vers le 9.
(b) 3 levées = 6,78% - 2 levées = 79,09% - 1 levée = 14,13% R = 1,93
(c) 3 levées = 9,61% - 2 levées = 76,26% - 1 levée = 14,13% R = 1,96

N.B. Si on admet que Ouest ne fournisse pas le 10 avec R10, D10 ou 10x :
(b) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 72,30% - 1 levée = 14,13% R = 1,99
(c) 3 levées = 16,39% - 2 levées = 69,48% - 1 levée = 14,13% R = 2,02

(c) VAR 3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Laisser courir le Valet
Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 9,61% - 2 levées = 81,91% - 1 levée = 8,48% R = 2,01

Cette combinaison 7(c) n'a pas de MTPP : MAX < VAR 3
Si on veut faire mieux que le champ qui utilisera sans doute le maniement MAX, le maniement meilleur est **VAR 3.**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX
5C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à Sans-Atout = MAX
Tout contrat en Mineure = Pas de MIMP (MAX < VAR 3)

N°7 Ajouter :

(d) 8 (N) Vxxx
RD10 ▬▬▬
x (S) A987

(e) 8 (N) V87x
RD10 ▬▬▬
x (S) A9xx

(f) 8 (N) V987
RD10 ▬▬▬
x (S) Axxx

(g) 8 (N) Vxxx
RD10 ▬▬▬
76 (S) A98x

Pour (d/e/f) mêmes maniements (MAX, N3, VAR et SO2), et mêmes % que pour (c) :
- **MAX** = on tire l'As R = 2,05
- **N3** = (1) Laisser courir le 9 (d) ou Attaquer vers le 7 (e/f). Si le 7 perd en Est au Roi ou à la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Tirer l'As. Sinon (Ouest fournit petit ou le 10) (2) Attaquer vers le 8 (d) ou Laisser courir le 8 (e/f).
3 levées = 13,00% - 2 levées = 72,87% - 1 levée = 14,13% R = 1,99
- **VAR** = (1) Laisser courir le 9 (d) ou Attaquer vers le 7 (e/f). S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 8 (d) ou Laisser courir le 8 (e/f).
3 levées = 9,61% - 2 levées = 81,91% - 1 levée = 8,48% R = 2,01
- **SO2** = (1) Laisser courir le 9 (d) ou Attaquer vers le 7 (e/f). Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 8 (d) ou laisser courir le 8 (e/f).
3 levées = 6,22% - 2 levées = 90,95% - 1 levée = 2,83% R = 2,03

Page 250

Comme le N°7(c) ces combinaisons (d/e/f) n'ont pas de MTPP :
MAX < VAR

Si on veut faire mieux que le champ qui utilisera sans doute le maniement MAX, le maniement meilleur est **VAR.**

N.B. Pour (d/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX
5C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat en Majeure ou à Sans-Atout = MAX
Tout contrat en Mineure = Pas de MIMP (MAX < VAR)

N°7 (g) MAX : (1) Tirer l'As. Si Est fournit le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le 8.
Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
% idem (a) : 3 levées = 6,78% - 2 levées = 85,61% - 1 levée = 7,61% R = 1,99

N3 : (1) Laisser courir le 9, puis deux maniements donnent les mêmes % :
- **soit** : Si Ouest intercale la Dame ou le Roi (2) Tirer l'As
Si Ouest intercale le 10 (2) Attaquer vers le 8
Si le 9 est pris en Est par la Dame ou le Roi (2) Attaquer du Valet
- **soit** : Si Ouest intercale la Dame ou le Roi (2) Attaquer du Valet
Si Ouest intercale le 10 (2) Tirer l'As
Si le 9 est pris en Est par la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 8

% idem (b)N3 : 3 levées = 10,17% - 2 levées = 75,70% - 1levée = 14,13% R = 1,96

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest fournit la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc si Ouest fournit la.dernière petite carte. Si le 9 perd en Ouest à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 3,39% - 2 levées = 90,96% - 1 levée = 5,65% R = 1,98

SO2 VAR (-) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Tirer l'As.
Sinon (2) Attaquer vers le 9. idem (a)
3 levées = 2,83% - 2 levées = 91,52% - 1 levée = 5,65% R = 1,97

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levées : MAX

Page 251

N°8 **(a)** (N) Vx
(S) A9xxxxx

(b) (N) Vx
(S) A98xxxx

MAX - N6 - N5 : (1) Laisser courir le Valet. Si nécessaire (2) Attaquer vers le 9.
(a) 6 levées = 46,91% - 5 levées = 43,52% - 4 levées = 9,57% R = 5,37
(b) 6 levées = 46,91% - 5 levées = 48,31% - 4 levées = 4,78% R = 5,42

N°9 **(a)** (N) Vxx
(S) A9xxxx

MAX - N5, maniement à rectifier : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le Valet, sauf si Ouest défausse.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,09% - 3 levées = 4,78% R = 4,48

VAR - N5 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 37,30% - 3 levées = 9,57% R = 4,44

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le Valet. Si personne ne défausse (2) Tirer l'As.
5 levées = 40,70% - 4 levées = 59,30% R = 4,41

Page 251 **VAR (Est = CPL + CPF) - SO4** : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 9.

5 levées = 33,35% - 4 levées = 66,65% R = 4,33

N.B. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame avec R10 ou D10 :

5 levées = 46,91% - 4 levées = 53,09% R = 4,47

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5

S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N.B. Cette combinaison apparaît à nouveau **page 269 : N°54(b)**

Page 252 **DOUBLE FOURCHETTE DANS LA MEME MAIN**

Dans toutes les situations où l'As, le Valet et le 9 sont dans la même main (N°10 à N°22), le flanc qui se trouve devant les fourchettes n'est pas obligé de fournir automatiquement la plus basse carte lorsqu'il détient des combinaisons offrant des choix trompeurs.

Avec R10x(x) ou D10x(x), il peut intercaler le gros honneur pour tenter de faire croire qu'il détient RDx(x) et par contre, avec cette dernière combinaison, il peut fournir une petite carte dans l'espoir que le déclarant passera le 9, ou bien intercaler un gros honneur, pour s'assurer une levée rapide, ou par crainte de voir disparaître sa levée s'il s'agit d'une couleur autre que celle de l'atout. Toutefois, lorsque la longueur ou la composition de la main cachée ne sont pas connues avec certitude, intercaler peut se révéler désatreux si le partenaire a un honneur sec ou s'il n'a rien du tout.

Comme il est impossible de savoir quelle est la stratégie du flanc, on est obligé de se référer aux probabilités initiales. On attaquera donc (1) vers le 9 et (2) vers le Valet. Si le flanc intercale un gros honneur au premier tour, on attaquera vers le 9 au deuxième. Face aux trois combinaisons possibles, cette ligne de jeu en a deux gagnantes contre une perdante. Ce serait l'inverse si l'on attaquait vers le Valet, au premier tour lorsque le flanc a fourni une petite carte, ou au deuxième lorsqu'il a intercalé au premier.

En revanche, dans les couleurs de huit cartes, le flanc qui détient 10xx doit fournir un petit au premier tour, puis le 10 au deuxième pour protéger les deux honneurs secs de son partenaire. De nouveau, le déclarant mettra le Valet, puisque l'apparition de ce 10 provient de trois combinaisons d'égale fréquence, deux favorables à l'impasse contre une favorable au jeu en tête. Bien entendu, il existe des cas où, si le flanc "oublie" de fournir ce 10 trompeur, le déclarant doit mettre l'As, notamment quand l'absence du 8 lui interdit de renouveler une impasse gagnante contre le 10 (partage 4-1). Son gain est alors de 3,39% supplémentaires.

Pour mémoire, si l'on attaque vers le Valet, les chances de trouver le Roi et la Dame devant la fourchette sont de 24% (13% pour RD, 11% pour RD10). Si l'on attaque vers le 9, les chances de trouver R10 (13%), D10 (13%) et RD10 (11%) devant la fourchette sont de 37%. Trois combinaisons (RD, R10 et D10 secs) se résolvent d'elles-mêmes. Si l'on croit connaître la stratégie du flanc, on peut augmenter ses chances jusqu'à 50%, mais si l'on s'est trompé, on risque de les réduire à 11% !!

Page 253 **N°10** **(a)** (N) xx / (S) AV9 **(b)** (N) xxx / (S) AV9

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.

(a) 2 levées = 37,31% - 1 levée = 62,69% R = 1,37

(b) 2 levées = 37,73% - 1 levée = 62,27% R = 1,38

VAR (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. Renouveler si Est intercale la Dame ou le Roi.

(a) 2 levées = 24,62% - 1 levée = 75,38% R = 1,25

(b) 2 levées = 25,45% - 1 levée = 74,55% R = 1,25

N°10 Ajouter :

(c) (N) 9x / (S) AV8 **(d)** (N) 98 / (S) AV7 **(e)** (N) 9xx / (S) AV7

(f) (N) 9xx / (S) AV8 **(g)** (N) 987 / (S) AVx **(h)** (N) 98x / (S) AVx

Page 253

(c/d) MAX - N2 : Cf.N°10(a) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet…
2 levées = 37,31% - 1 levée = 62,69% R = 1,37

(e/h) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Renouveler si Est intercale la Dame ou le Roi. Si le Valet perd (2) Tirer l'As.
2 levées = 25,45% - 1 levée = 74,55% R = 1,25

(f/g) MAX - N2 : Cf.N°10(b) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet…
2 levées = 37,73% - 1 levée = 62,27% R = 1,38

N°11 **(a)** (N) xx / (S) AV9x **(b)** (N) xx / (S) AV98

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Tirer l'As et (3) Jouer le petit. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 9. Si (2) Est fournit le 10 (3) Jouer le petit.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 40,39% - 1 levée = 58,72% R = 1,42

N.B. Ouest doit prendre du Roi ou de la Dame avec RD10 secs. S'il prend du 10 :
3 levées = 0,89% - 2 levées = 41,28% - 1 levée = 57,83% R = 1,43

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 9. Si le 9 reste maître, Est (1) ayant intercalé un honneur (3) Jouer le Valet.
3 levées = 9,45% - 2 levées = 71,88% - 1 levée = 18,67% R = 1,91

N°11 Ajouter :

(c) (N) xx / (S) AV97

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 50,40% - 1 levée = 47,82% R = 1,54

N°11 Ajouter :

(d) (N) 9x / (S) AV87 **(e)** (N) 98 / (S) AV76 **(f)** (N) 9x / (S) AV7x

(g) (N) 9x / (S) AV76 **(h)** (N) 9x / (S) AV8x **(i)** (N) 9x / (S) AV86

(j) (N) 98 / (S) AV7x **(k)** (N) 98 / (S) AV6x

(d/e) MAX - N3 - N2 : Cf.11(b) : (1) Laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers le 8(d) ou Laisser courir le 8(e).
3 levées = 9,45% - 2 levées = 71,88% - 1 levée = 18,67% R = 1,91

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet…
2 levées = 25,78% - 1 levée = 74,22% R = 1,26

(g) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi, ou si Est couvre du 10 (2) Attaquer vers le 6. Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 41,44% - 1 levée = 58,56% R = 1,41

Page 253 **(h) MAX - N3 - N2 :** (1) Laisser courir le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet.

ou

(1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 (2) Tirer l'As. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le 9.

3 levées = 0,89% - 2 levées = 42,73% - 1 levée = 56,38% R = 1,45

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(i) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Laisser courir le 9.

3 levées = 1,78% - 2 levées = 53,63% - 1 levée = 44,59% R = 1,57

(j) MAX - N3 - N2 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.

3 levées = 0,89% - 2 levées = 80,44% - 1 levée = 18,67% R = 1,82

N.B. La présence du 5 (98 / AV75) augmente le rendement :

3 levées = 1,78% R = 1,83

(k) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.

2 levées = 36,52% - 1 levée = 63,48% R = 1,37

N.B. La présence du 5 (98 / AV65) augmente le rendement :

2 levées = 53,96% R = 1,54

N°12 **(a)** (N) xxx

(S) AV98

MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 8, puis (2) vers le 9 et, si nécessaire (3) vers le Valet.

3 levées = 37,00% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 11,00% R = 2,26

Page 254 **N°13** **(a)** (N) 8xx

(S) AV9x

(b) (N) 8xxx

(S) AV9

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 9. Si Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le 9. Si (1) le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer d'un petit vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Sinon, (2) mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet.

3 levées = 24,89% - 2 levées = 62,66% - 1 levée = 12,45% R = 2,12

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Renouveler si Est intercale un honneur (10, Dame, Roi). Sinon (2) Attaquer d'un petit vers le Valet.

3 levées = 15,66% - 2 levées = 70,27% - 1 levée = 14,07% R = 2,02

N°13 Ajouter :

(c) (N) 8xx

(S) AV96

(d) (N) 8xx

(S) AV97

(e) (N) 87x

(S) AV9x
x < 5

(f) (N) 875

(S) AV9x
x < 4

(c) MAX - N2 : Cf.13(a) : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 9. Si Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le 9. Si (1) le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer d'un petit vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Sinon, (2) mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet.

3 levées = 24,89% - 2 levées = 62,66% - 1 levée = 12,45% R = 2,12

N3 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale un honneur (10, Dame, Roi). Si (1) le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 28,12% - 2 levées = 54,58% - 1 levée = 17,30% R = 2,11

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2 ou N3
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = N3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(d) MAX - N3 - N2 : Cf.12(a) : Attaquer (1) vers le 7, puis (2) vers le 9 et, si nécessaire (3) vers le Valet.
3 levées = 37,00% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 11,00% R = 2,26

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 24,89% - 2 levées = 64,11% - 1 levée = 11,00% R = 2,14

N.B. La présence du 5 en Sud (87x / AV95) augmente le rendement :
3 levées = 28,12% - 2 levées = 60,88% - 1 levée = 11,00% R = 2,17

La présence du 6 en Nord ou en Sud (876 / AV9x ou 87x / AV96) augmente le rendement : (1) Laisser courir le 8 (2) Attaquer vers le 9. **Cf.12(a)**
3 levées = 37,00% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 11,00% R = 2,26

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. Si Est couvre de la Dame ou du Roi (2) Attaquer vers le 9. Si Est couvre du 10 mettre le Valet et (2) **Soit** attaquer vers le 9, **soit** laisser courir le 7. Si le 8 perd (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 24,89% - 2 levées = 64,11% - 1 levée = 11,00% R = 2,14

N°14

(a)	(N) xxx	**(b)**	(N) xxxx	**(c)**	(N) 7xxx
	(S) AV9x		(S) AV9		(S) AV9

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale un honneur (10, Dame, Roi). Si (1) le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Sinon (2) mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet. Si (1) le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 21,66% - 2 levées = 46,10% - 1 levée = 32,24% R = 1,89
N.B. Si (2) Est "oublie" de mettre le 10 avec 108xx :
3 levées = 21,66% - 2 levées = 47,72% - 1 levée = 30,62% R = 1,91

SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale un honneur (10, Dame, Roi). Si (1) le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 11,00% - 2 levées = 58,38% - 1 levée = 30,62% R = 1,80
(tout autre maniement serait inférieur)

N.B. La présence du 7 en Sud (xxx / AV97) augmente les rendements :
MAX : 2 levées = 50,95% - 1 levée = 27,39% R = 1,94
SO2 : 3 levées = 14,55% - 2 levées = 59,67% - 1 levée = 25,78% R = 1,89

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche = SO2

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale un honneur (10, Dame, Roi). S le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer d'un petit vers le Valet. Si le 9 perd au 10 (2) Tirer l'As.
3 levées = 12,44% - 2 levées = 49,27% - 1 levée = 38,29% R = 1,74

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale un honneur (10, Dame, Roi). S le 9 perd (10, Dame ou Roi) (2) Attaquer d'un petit vers le Valet.
3 levées = 12,44% - 2 levées = 55,73% - 1 levée = 31,83% R = 1,81

Page 255

N°15 **(a)** (N) xx / (S) AV9xx **(b)** (N) 8x / (S) AV9xx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N4 : (1) Attaquer vers le 9. Renouveler si Est intercale un honneur (10, Dame, Roi). Snon (2) Attaquer vers le Valet (a) ou bien (2) Laisser courir le 8 (b).

(a) 4 levées = 12,44% - 3 levées = 42,47% - 2 levées = 35,87%
1 levée = 9,22% R = 2,58
(b) 4 levées = 12,44% - 3 levées = 42,47% - 2 levées = 39,50%
1 levée = 5,59% R = 2,62

(a) N.B. La présence du 7 en Sud (xx / AV97x) augmente le rendement :
4 levées = 12,44% - 3 levées = 48,93% - 2 levées = 41,85%
1 levée = 9,22% R = 2,65

(b) SO3 (+ 3,23) - VAR N4 : (1) Laisser courir le 8.
4 levées = 12,44% - 3 levées = 45,70% - 2 levées = 32,64%
1 levée = 9,22% R = 2,61

(b) SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer d'un petit vers le 8
3 levées = 51,68% - 2 levées = 44,69% - 1 levée = 3,63% R = 2,48

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3 - N4
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

N°16 **(a)** (N) xx / (S) AV98x **(b)** (N) xx / (S) AV987

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Renouveler si Est intercale un honneur (10, Dame, Roi). Sinon (2) Attaquer vers le 9 et (3) Tirer l'As.

(a) 4 levées = 15,66% - 3 levées = 60,24% - 2 levées = 19,72%
1 levée = 4,38% R = 2,87
(b) 4 levées = 15,66% - 3 levées = 68,25% - 2 levées = 16,09% R = 3,00

(a) N.B. La présence du 6 en Sud (xx / AV986) augmente le rendement :
1 levée = 3,17% R = 2,90
La présence du 7 en Nord (7x / AV98x) augmente le rendement :
4 levées = 15,66% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 20,47% R = 2,95

N°16 Ajouter :

(c) (N) 87 / (S) AV9xx

(c) MAX - N3 - N2 : (1/2) Laisser courir le 8 et le 7.
4 levées = 12,43% - 3 levées = 63,47% - 2 levées = 24,10% R = 2,88

N.B. La présence du 6 en Sud (87 / AV96x) augmente le rendement :
4 levées = 15,66% - 2 levées = 68,25% - 2 levées = 16,09% R = 3,00

N°17 **(a)** (N) xxxx / (S) AV9x **(b)** (N) 8xxx / (S) AV9x

(c) (N) xxx / (S) AV9xx **(d)** (N) 8xx / (S) AV9xx

Page 255 **MAX - (a/b) N3 - N2 - (c) N4 - N3 - N2 - (d) N4 - N3 :** (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale un honneur (10, Dame, Roi). Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si le 9 perd au Roi ou à la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet.

(a) 3 levées = 34,74% - 2 levées = 49,17% - 1 levée = 16,09% R = 2,19
(b) 3 levées = 34,74% - 2 levées = 57,65% - 1 levée = 7,61% R = 2,27
(c) 4 levées = 32,78% - 3 levées = 51,13% - 2 levées = 14,13%
1 levée = 1,96% R = 3,15
(d) 4 levées = 32,78% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 7,61% R = 3,25

N.B. Si Est oublie de fournir le 10 au deuxième tour lorsqu'il détient 10xx : +3,39%
(a/b) 3 levées = 38,13% (et non 37,13) - (c/d) 4 levées = 36,17%

N°17 Ajouter :

(e) (N) 87xx
(S) AV9x

(f) (N) 87x
(S) AV9xx

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le 9 (**ou mettre l'As** pour le cas où, avec 10xx, Est aurait "oublié" de fournir le 10…). Notez que, avec D106x ou R106x, Est doit fournir le 10 sur le 8.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Laisser courir le 7. Si (1) Est couvre du 10 mettre le Valet et (2) Laisser courir le 7.
3 levées = 34,74% - 2 levées = 57,65% - 1 levée = 7,61% R = 2,27

N.B. Les pourcentages sont les mêmes sans le 7 : N°17(b)

(f) MAX - N4 - N3 : (1/2) Laisser courir le 8 et le 7. Si le 8 perd à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le 7 (**ou mettre l'As** pour le cas où, avec 10xx, Est aurait "oublié" de fournir le 10…) Notez que, avec D106x ou R106x, Est doit fournir le 10 sur le 8.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 59,61% - 2 levées = 7,61% R = 3,25

N.B. Les pourcentages sont les mêmes sans le 7 : N°17(d)

Page 256 **N°18**

(a) (N) xxxx
(S) AV98

(b) (N) xxx
(S) AV987

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 9. Mettre le Valet si Est fournit le 10 au deuxième tour. Si nécessaire (3) Attaquer vers le Valet.
(a) 3 levées = 40,39% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 7,61% R = 2,33
(b) 4 levées = 38,43% - 3 levées = 53,96% - 2 levées = 7,61% R = 3,31

N°18 Ajouter :

(c) (N) 87xx
(S) AV95

(d) (N) 87xx
(S) AV96

(e) (N) 876x
(S) AV9x

(f) (N) 87x
(S) AV95x

(g) (N) 87x
(S) AV96x

(h) (N) 876
(S) AV9xx

MAX - (c/d/e) N3 - N2 - (f/g/h) N4 - N3 : (1/2) Laisser courir le 8 et le 7.
(c/d/e) 3 levées = 40,39% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 7,61% R = 2,33
(f/g/h) 4 levées = 38,43% - 3 levées = 53,96% - 2 levées = 7,61% R = 3,31
Cf.N°18(a/b)

N°19

(a) (N) AV9
(S) xxxxx

(b) (N) AV9
(S) 87xxx

Page 256 **(a) MAX - N4 - N3 - N2 :** (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Ouest intercale un honneur. Si le 9 perd au 10 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Valet, même si Ouest ne fournit pas le 10.

4 levées = 27,13% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 1,96% R = 3,04

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Ouest intercale un honneur. Sinon (2) Attaquer vers le Valet, même si Ouest ne fournit pas le 10.

4 levées = 27,13% - 3 levées = 65,26% - 2 levées = 7,61% R = 3,20

(b) Si le 7 fait défaut : Maniement identique.

4 levées = 27,13% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,16

N°20 **(a)** (N) xx / (S) AV987x **(b)** (N) xx / (S) AV98xx

MAX - (a) N5 - N4 - (b) N5 - N4 - N3 : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 9, même si Est ne fournit pas le 10 au deuxième tour.

(a) 5 levées = 27,13% - 4 levées = 65,26% - 3 levées = 7,61% R = 4,20
(b) 5 levées = 27,13% - 4 levées = 63,30% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,16

Page 257 **N°21** **(a)** (N) xx / (S) AV9xxx **(b)** (N) 8x / (S) AV9xxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N5 - N4 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale un honneur. Si le 9 perd au 10 (2) Tirer l'As. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Attaquer vers le Valet, même si Est ne fournit pas le 10 au deuxième tour..

(a) 5 levées = 27,13% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 4,04
(b) 5 levées = 27,13% - 4 levées = 60,48% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,13

(b) VAR (Est = CPL) - N5 : (1) Laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 9.

5 levées = 27,13% - 4 levées = 54,83% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 4,07

(b) SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est ne défausse pas (2) Attaquer vers le 9, même si le 8 perd à la Dame ou au Roi.

5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,57% - 3 levées = 18,04% R = 3,85

(b) SO3 VAR : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale un honneur (2) Tirer l'As Sinon (2) Attaquer vers le 9.

5 levées = 6,78% - 4 levées = 69,52% - 3 levées = 23,70% R = 3,83

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !!)

N.B. N°18 à N°21 : Dans tous ces diagrammes, le flanc qui se trouve devant les fourchettes doit fournir le 10 lorsqu'il détient 10xx, mais il ne doit pas le faire lorsqu'il détient R10xx ou D10xx.

N°21 Ajouter :

(c) (N) 8x / (S) AV97xx **(d)** (N) 87 / (S) AV9xxx

MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 8. Si Est intercale un honneur ou si le 8 perd au 10 (2) Attaquer vers le 7 (c) ou Laisser courir le 7 (d). Si le 8 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet.

5 levées = 27,13% - 4 levées = 63,30% - 3 levées = 9,57% R = 4,18

Page 257 **N°22** **(a)** (N) xxxxxx / (S) AV9 **(b)** (N) 9x(xxxx) / (S) AVx

(c) (N) x / (S) AV9xxxxx **(d)** (N) AV / (S) 9xxxxxx

(a/b) Cf. N°55(c) page 269. La présence du 9 n'apporte rien ni pour (a) ni pour (b).

MAX - (a/b) N5 - N4 - (c) N7 - N6 - (d) N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Est intercale le Roi ou la Dame (a/b). Sinon (2) Tirer l'As.
(a/b) 5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,09% - 3 levées = 4,78% R = 4,48
(Cf. N°54-55-56 pages 269-270)
(c/d) 7/6 levées = 46,91% - 6/5 levées = 43,52% - 5/4 levées = 9,57%
R = 6,37 (c) ou 5,37 (d)

(a/b) VAR - N5 : (1) Tirer l'As
5 levées = 53,13% - 4 levées = 37,30% - 3 levées = 9,57% R = 4,44

N.B. (c/d) La présence du 8 augmente le rendement (une levée de plus si les 4 cartes manquantes se trouvent devant la fourchette) R = 6,42 (c) ou 5,42 (d).

N.B. (a) Avec 4/5/6 cartes en Sud : Cf.Chapitre VII, N°48, page 242.

Page 258 **N°23** **(a)** (N) x / (S) AVxxx **(b)** (N) x / (S) AV9xx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer des petits.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 54,75% - 1 levée = 36,37% R = 1,725

(b) Rectifier le maniement :
MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As et jouer petit.
Si Est intercale le Roi ou la Dame mettre un petit et (2) Tirer l'As puis (3) Jouer le Valet.
3 levées = 14,21% - 2 levées = 53,54% - 1 levée = 32,25% R = 1,82

N°23 Ajouter :

(c) (N) 8 / (S) AV9xx **(d)** (N) 8 / (S) AV96x **(e)** (N) 8 / (S) AV965

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer un petit.
Si Est intercale le Roi ou la Dame mettre un petit et (2) Tirer l'As puis (3) Jouer le Valet. **Cf.(b)**
3 levées = 14,21% - 2 levées = 53,54% - 1 levée = 32,25% R = 1,82

(d) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8.
Si Est intercale le Roi ou la Dame prendre puis (2/3) Jouer le Valet et le 9.
3 levées = 15,10% - 2 levées = 60,40% - 1 levée = 24,50% R = 1,91

SO2 (+ 0,72) : (1) Laisser courir le 8. Si Est intercale le Roi ou la Dame, mettre le petit puis (2) Tirer l'As et (3) Jouer le Valet.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 63,79% - 1 levée = 23,78% R = 1,89

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable **1C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

Page 258

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 6.
Si Est intercale le Roi ou la Dame prendre puis (2) Jouer le Valet et (3) **Soit** le 9, **soit** le 6.
3 levées = 18,57% - 2 levées = 72,21% - 1 levée = 9,22% R = 2,09

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N3 : (1) Laisser courir le 8.
Si Est intercale le Roi ou la Dame prendret puis (2/3) Jouer le Valet et le 9.
3 levées = 18,73% - 2 levées = 69,38% - 1 levée = 11,89% R = 2,07

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3 !!)

Ajouter N°23 BIS :

(a)	(N) x	**(b)**	(N) x	**(c)**	(N) x
	(S) AV654		(S) AV754		(S) AV76x
(d)	(N) x	**(e)**	(N) x	**(f)**	(N) x
	(S) AV764		(S) AV765		(S) AV854
(g)	(N) x	**(h)**	(N) x	**(i)**	(N) x
	(S) AV86x		(S) AV864		(S) AV865
(j)	(N) x	**(k)**	(N) x	**(l)**	(N) x
	(S) AV87x		(S) AV875		(S) AV876

(a) MAX - N3 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le 6 et le 5.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 54,75% - 1 levée = 36,37% R = 1,725

SO2 (+ 2,90) : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale le 7, le 8, le 9 , le 10, la Dame ou le Roi mettre l'As et si alors Ouest fournit le 7, le 8, le 9 ou le 10 (2) Jouer le Valet, sinon (2) Jouer le 6.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 65,64% - 1 levée = 33,47% R = 1,67

(b) MAX - N3 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le 4 et le 5.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 54,75% - 1 levée = 36,37% R = 1,725

SO2 (+ 2,90) : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale le 6, le 8, le 9 , le 10, la Dame ou le Roi mettre l'As et si alors Ouest fournit le 6, le 8, le 9 ou le 10 (2) Jouer le Valet, sinon (2) Jouer le 4.
ou ne mettre l'As que si Est intercale la Dame ou le Roi
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 65,64% - 1 levée = 33,47% R = 1,67

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(c) MAX - N3 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer des petits.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 54,75% - 1 levée = 36,37% R = 1,725

SO2 (+ 1,45) : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre le petit et si alors Ouest fournit le 8, le 9 ou le 10 (2/3) Jouer l'As et le 7, mais si Ouest fournit petit (2/3) Jouer le 7 et l'As. Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 60,64% - 1 levée = 34,92% R = 1,70

Page 258

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

(d) MAX - N3 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer des petits.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 54,75% - 1 levée = 36,37% R = 1,725

SO2 (+ 2,90) : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale le 5, le 8, le 9 , le 10, la Dame ou le Roi mettre l'As et si alors Ouest fournit le 5, le 8, le 9 ou le 10 (2) Jouer le Valet, sinon (2) Jouer le 4.
ou ne mettre l'As que si Est intercale la Dame ou le Roi
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 65,64% - 1 levée = 33,47% R = 1,67

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 75,82% - 1 levée = 23,29% R = 1,78

N3 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer des petits.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 54,75% - 1 levée = 36,37% R = 1,725

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = N3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(f/h) MAX - N3 : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale le 9, le 10, la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le 4.
Sinon (1) mettre le 8 et (2) Tirer l'As.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 55,47% - 1 levée = 35,65% R = 1,732

SO2 (+ 2,18) : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le 4.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 62,09% - 1 levée = 33,47% R = 1,71

N.B. Pour (f/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(g) MAX - N3 : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer des petits.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 54,75% - 1 levée = 36,37% R = 1,725

SO2 (+ 1,45) : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre le petit et si alors Ouest fournit le 7, le 9 ou le 10 (2) Jouer l'As, mais si Ouest fournit petit (2) Jouer **soit** le 6, **soit** l'As.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 60,64% - 1 levée = 34,92% R = 1,70

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

Page 258

(i) MAX - N2 : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 72,27% - 1 levée = 23,29% R = 1,81

N3 : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale le 9, le 10, la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le 8.
Sinon (1) mettre le 8 et (2) Tirer l'As.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 59,59% - 1 levée = 31,53% R = 1,77

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(j) MAX - N3 : (1) Donner un coup à blanc (quelle que soit la carte fournie par Est).
Si (1) le 9, le 10, la Dame ou le Roi apparaît en Est ou Ouest (2) Jouer l'As.
Sinon (2) Jouer le 8.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 62,01% - 1 levée = 29,11% R = 1,80

SO2 (+ 1,70) : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre le petit puis (2) Jouer l'As **ou** le petit.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 68,15% - 1 levée = 27,41% R = 1,77

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(k) MAX - N2 : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 72,27% - 1 levée = 23,29% R = 1,81

N3 : (1) Donner un coup à blanc (quelle que soit la carte fournie par Est).
Si (1) le 9, le 10, la Dame ou le Roi apparaît en Est ou Ouest (2) Jouer l'As ou le petit. Sinon (2) Jouer le 8.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 62,01% - 1 levée = 29,11% R = 1,80

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(l) MAX - N2 : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
3 levées = 8,80% - 2 levées = 81,98% - 1 levée = 9,22% R = 2,00

N3 : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale le 9 , le 10, la Dame ou le Roi mettre l'As et si alors Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Jouer le Valet, sinon (2) Jouer le 8.
Sinon (1) mettre le 8 et (2) Tirer l'As.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 76,57% - 1 levée = 14,55% R = 1,94

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3 !!)

Page 258 **N°24** **(a)** (N) x / (S) AV98x **(b)** (N) x / (S) AV987

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
Si Est intercale le Roi ou la Dame (2) Jouer le Valet. Sinon (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 9.
(a) 3 levées = 22,77% - 2 levées = 63,92% - 1 levée = 13,31% R = 2,09
(b) 4 levées = 1,45% - 3 levées = 37,79% - 2 levées = 60,76% R = 2,41

(a) SO2 (+ 0,19) : (1) Tirer l'As et (2/3) Jouer le petit puis le 9. **(Cf.N°33a)**
3 levées = 13,24% - 2 levées = 73,64% - 1 levée = 13,12% R = 2,00

VAR - (a) N3 et (b) N4 (Ouest = CPL et CPF) : (1) Attaquer vers le 9.
Si Est intercale le Roi ou la Dame (2) Jouer le Valet. S'il fournit le 10, mettre le Valet et (2) Tirer l'As. Sinon (2) Tirer l'As et (3) Jouer le Valet.
(a) 3 levées = 22,77% - 2 levées = 60,50% - 1 levée = 16,73% R = 2,06
(b) 4 levées = 1,45% - 3 levées = 34,40% - 2 levées = 64,15% R = 2,37

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2 !!)

N°24 Ajouter :

(c) (N) 8 / (S) AV97x **(d)** (N) 8 / (S) AV976

(c) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8.
Si Est intercale le Roi ou la Dame prendre puis (2/3) Jouer le Valet et le 9.
3 levées = 24,95% - 2 levées = 75,05% R = 2,25

N.B. La présence du 5 augmente le rendement : 3 levées = 27,13% et R = 2,27

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. **Cf.24(b)**
Si Est intercale le Roi ou la Dame prendre puis (2/3) Jouer le Valet et le 9.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 37,79% - 2 levées = 60,76% R = 2,41

N°25 **(a)** (N) x / (S) AVxxxx **(b)** (N) x / (S) AV9xxx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer un petit.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,21

(b) Rectifier le maniement :
MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Tirer l'As.
Si (1) Est intercale le Roi ou la Dame, mettre l'As et (2) Jouer un petit.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 39,97% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% R = 3,29

VAR - N4 : (1) Donner un coup à blanc. Si le 10, la Dame ou le Roi apparaît
(2) Tirer l'As. Sinon (2) Donner un autre coup à blanc et (3) Tirer l'As.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,28

Page 258 **N°25 Ajouter :**

(c) (N) x
(S) AV8xxx

(d) (N) x
(S) AV87xx

(e) (N) x
(S) AV76xx

(f) (N) x
(S) AV86xx

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer un petit **Cf.(a)**
ou bien
(1) Attaquer vers le Valet
4 levées = 38,76% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,21

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet et s'il perd (2) Tirer l'As.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi, mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 34,72% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,37

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement : R = 3,45

(e/f) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As et si alors Ouest fournit le 7, le 8 le 9 ou le 10 (2) Jouer le Valet, sinon (2) Jouer le 6.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
4 levées = 40,37% - 3 levées = 43,61% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,23

N°25 Ajouter :

(g) (N) x
(S) AV96xx

(h) (N) x
(S) AV97xx

(g) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet et s'il perd (2) Tirer l'As.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer un petit.
ou bien
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As et si alors Ouest fournit le 7 ou le 8 (2) Jouer le Valet, sinon (2) Jouer un petit.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 39,97% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% R = 3,29

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.
La présence du 5 en Sud augmente le rendement : R = 3,31

(h) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet et s'il perd (2) Tirer l'As.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer un petit.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 34,72% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,37

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement : R = 3,45

Page 259 **N°26** **(a)** (N) x / (S) AV98xx **(b)** (N) x / (S) AV9876 **(c)** (N) x / (S) AV986x

(a/b) MAX - (a) N5 - N4 - N3 - N2 - (b) N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
(a) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 23,01%
2 levées = 6,80% - 1 levée = 0,75% R = 3,64
(b) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 71,06% - 3 levées = 25,71% R = 3,78

(c) MAX - N5 - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Tirer l'As.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 24,22%
2 levées = 5,59% - 1 levée = 0,75% R = 3,66

SO3 (+ 1,22) - VAR N5 : (1) Attaquer vers le 6. Si Est fournit le 7 ou le 10 mettre le Valet et (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet. Sinon (1) mettre le 6 et (2) Tirer l'As.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 48,45% - 3 levées = 43,20%
2 levées = 4,37% - 1 levée = 0,75% R = 3,49

VAR - N5 : (1) Attaquer vers Sud. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi, mettre l'As et (2) Jouer le Valet. Si (1) Est fournit le 7 ou le 10, mettre le Valet et (2) Tirer l'As. Sinon (1) mettre l'As et (2) Jouer le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 56,52% - 3 levées = 33,91%
2 levées = 4,85% - 1 levée = 1,49% R = 3,55

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX (jamais SO3 !!)

Ajouter N°26 BIS :

(a) (N) 9 / (S) AV7432 **(b)** (N) 9 / (S) AV75xx **(c)** (N) 9 / (S) AV76xx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer un petit
ou bien
(1) Attaquer vers le Valet (Laisser courir le 9 si (1) Est fournit le 8).
4 levées = 38,76% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,21

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As et si alors Ouest fournit le 6, le 8 ou le 10 (2) Jouer le Valet, sinon (2) Jouer le 5.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
4 levées = 40,37% - 3 levées = 43,61% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,23

(c) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 34,72% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,37

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 8 laisser courir le 9 et (2) Tirer l'As
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
4 levées = 48,45% - 3 levées = 39,16% - 2 levées = 10,90%
1 levée = 1,49% R = 3,35

Page 259

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Ajouter N°26 TER :

(a)	(N) 8	**(b)**	(N) 8	**(c)**	(N) 8
	(S) AV9xxx		(S) AV95xx		(S) AV96xx
(d)	(N) 8	**(e)**	(N) 8	**(f)**	(N) 8
	(S) AV965x		(S) AV97xx		(S) AV975x
(g)	(N) 8				
	(S) AV976x				

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre un petit puis (2) Tirer l'As.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 39,97% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% R = 3,29

VAR - N4 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer un petit
4 levées = 45,22% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,23

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers Sud.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi, **soit** mettre l'As et si alors Ouest fournit le 6 ou le 7 (2) Jouer le Valet et sinon (2) Jouer un petit, **soit** mettre un petit et (2) Tirer l'As. Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 39,97% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% R = 3,29

(c) MAX - N4 - N2 : (1) **Soit** attaquer vers le Valet, **soit** laisser courir le 8.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 34,72% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,37

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 7 laisser courir le 8 et (2) Tirer l'As
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
Sinon (1) mettre le Valet et (2) Tirer l'As.
4 levées = 48,45% - 3 levées = 39,16% - 2 levées = 10,90%
1 levée = 1,49% R = 3,35

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 41,98% - 2 levées = 6,34% R = 3,45

VAR - N4 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 7 mettre le Valet.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
Sinon (1) Laisser courir le 8.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 40,77% - 2 levées = 7,55% R = 3,44

Page 259

(e) MAX - N5 - N3 : (1) Laisser courir le 8.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 33,91%
2 levées = 1,49% R = 3,66

SO4 - VAR N5 : (1) Attaquer vers le Valet.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 23,01%
2 levées = 7,55% R = 3,65

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(f) MAX - N5 - N3 : (1) Laisser courir le 8.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 33,91%
2 levées = 1,49% R = 3,66

ou bien

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 24,22%
2 levées = 6,34% R = 3,66

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5 - N4 ou MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5 - N4 ou MAX - N5 - N3

(g) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 71,06% - 3 levées = 24,96%
2 levées = 0,75% R = 3,77

SO3 (+ 0,75) - VAR N5 : (1) Laisser courir le 8. Si Est couvre du 10 mettre le Valet et (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre l'As puis (2) Jouer le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 65,00% - 3 levées = 31,77% R = 3,71

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N5 - N4
Manche = SO3

N°27 **(a)** (N) x
(S) AVxxxxx

(b) (N) x
(S) AV9xxx**x**

(a) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer un petit.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 61,05% - 4 levées = 28,26%
3 levées = 3,91% R = 4,71

(b) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale le Roi ou la Dame (2) Jouer le Valet.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 57,09% - 4 levées = 25,43%
3 levées = 3,91% R = 4,80

Page 259 **N°27 Ajouter :**

(c) (N) x — (S) AV87xxx

(d) (N) x — (S) AV98xx**x**

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale le Roi ou la Dame (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** le 8.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 70,09% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,73

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(c) N6 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer un petit
6 levées = 6,78% - 5 levées = 61,05% - 4 levées = 28,26%
3 levées = 3,91% R = 4,71

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX - N5 - N4
Non Vulnérable 1C et + = N6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N6
Vulnérable 2SA, 3C et + = N6
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4

(d) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale le Roi ou la Dame (2) Jouer le Valet.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 71,22% - 4 levées = 13,25%
3 levées = 1,96% R = 4,96

N.B. La présence de 87 en Sud (x / AV987xx) augmente le rendement :
6 levées = 13,57% - 5 levées = 71,21% - 4 levées = 15,22% R = 4,98

(d) VAR - N5 : (1) Attaquer vers Sud.
Si Est intercale le 10 mettre le Valet. Sinon mettre l'As et (2) Jouer le Valet.
6 levées = 10,17% - 5 levées = 74,61% - 4 levées = 11,31%
3 levées = 3,91% R = 4,91

N°28 **(a)** (N) x — (S) AVxxxxxx

MAX - N7 : (1) Attaquer vers le Valet, dans le cas où Est "oublierait" d'intercaler avec RD9.
7 levées = 40,70% - 6 levées = 49,73% - 5 levées = 9,57% R = 6,31
N.B. Avec le 9 : Cf. N°22(c).

Page 260 **N°29** **(a)** (N) V — (S) A98x

(b) (N) V — (S) A98xx

(c) (N) V — (S) A98xxx

MAX - (a) N2 - (b) N3 - N2 - (c) N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert, jouer (2) un petit et (3) le 9. Sinon (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 9.
(a) 2 levées = 6,09% - 1 levée = 93,91% R = 1,06
(b) 3 levées = 1,78% - 2 levées = 71,54% - 1 levée = 26,68% R = 1,75
(c) 4 levées = 54,91% - 3 levées = 31,49% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,40

N°30 **(a)** (N) V — (S) A987

(b) (N) V — (S) A987x

(c) (N) V — (S) A987xx

MAX - (a) N2 - (b) N3 - (c) N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert, jouer (2) le 9 et (3) le 8. Sinon (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 9.
(a) 2 levées = 35,28% - 1 levée = 64,72% R = 1,35
(b) 3 levées = 27,37% - 2 levées = 72,63% R = 2,27
(c) 4 levées = 71,86% - 3 levées = 26,65% - 2 levées = 1,49% R = 3,70

N.B. (b/c) : La présence du 6 augmente le rendement et pour (c) assure 3 levées.

Page 260 **N°31** **(a)** (N) V — (S) A98xxxx **(b)** (N) V — (S) A98xxxxx

MAX - (a) N5 - N4 - (b) N7 - N6 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Jouer le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
(a) 5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70
(b) 7 levées = 46,91% - 6 levées = 43,52% - 5 levées = 9,57% R = 6,37

N.B. La présence du 7 augmente le rendement sans modifier le rendement.

N°31 Ajouter :

(c) (N) V — (S) A987xxx **(d)** (N) V — (S) A9876xx

(c) MAX - N5 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Jouer le 9. Sinon (2) Tirer l'As
5 levées = 84,78% - 4 levées = 15,22% R = 4,85

VAR - N5 : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit un petit, mettre l'As.
5 levées = 84,78% - 4 levées = 13,26% - 3 levées = 1,96% R = 4,83

(d) MAX - N5 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Jouer le 9. Sinon (2) Tirer l'As
ou bien (1) Tirer l'As.
5 levées = 84,78% - 4 levées = 15,22% R = 4,85

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 261 **N°32** **(a)** (N) A — (S) Vxxxx **(b)** (N) -- — (S) AVxxxx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As (2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que le Roi et la Dame tombent.
(a) 3 levées = 8,88% - 2 levées = 54,75% - 1 levée = 36,37% R = 1,73
(b) 4 levées = 8,88% - 3 levées = 54,75% - 2 levées = 29,07%
1 levée = 7,30% R = 2,65

N.B. La présence du 9 augmente le rendement sans modifier le maniement.

N°32 Ajouter :

(c) (N) - — (S) AVxxx **(d)** (N) - — (S) AV87x

(e) (N) - — (S) AV97x **(f)** (N) - — (S) AV98x

(g) (N) - — (S) AV876 **(h)** (N) - — (S) AV987

(c) MAX - N2 : (1/2) Donner 2 coups à blanc et (3) Tirer l'As.
2 levées = 38,38% - 1 levée = 61,62% R = 1,38

N.B. La présence du 8 (- / AV8xx) augmente le rendement :
2 levées = 40,07% - 1 levée = 59,93% R = 1,40
La présence du 9 (- / AV9xx) augmente le rendement :
3 levées = 0,84% - 2 levées = 47,18% - 1 levée = 51,98% R = 1,49

(d) MAX - N2 : (1) Donner un coup à blanc (2) Tirer l'As. Si (1/2) le 9 ou le 10 apparaît (3) Jouer le Valet. Sinon (3) Jouer le 8.
2 levées = 46,49% - 1 levée = 53,51% R = 1,46

Page 261 **(e) MAX - N3 - N2 :** (1) Donner un coup à blanc. Si le 8, le 10, la Dame ou le Roi apparaît
(2) Tirer l'As et (3) Jouer le Valet. Sinon (2) jouer le 7 et (3) Tirer l'As.
-
3 levées = 0,84% - 2 levées = 49,02% - 1 levée = 50,14% R = 1,51

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc (2) Tirer l'As (3) Jouer le Valet.
3 levées = 2,68% - 2 levées = 64,01% - 1 levée = 33,31% R = 1,69

(g) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As (2) Jouer le Valet
3 levées = 0,61% - 2 levées = 48,84% - 1 levée = 50,55 R = 1,50

(h) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Jouer le Valet
3 levées = 6,81% - 2 levées = 93,19% R = 2,07

N°33 **(a)** (N) A / (S) V98xx **(b)** (N) -- / (S) AV98xx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As (2) Jouer un petit et (3) Jouer le 9.
(a) 3 levées = 13,24% - 2 levées = 73,64% - 1 levée = 13,12% R = 2,00
(b) 4 levées = 13,24% - 3 levées = 70,73% - 2 levées = 11,63%
1 levée = 4,40% R = 2,93

N°33 Ajouter :

(c) (N) A / (S) V987x **(d)** (N) - / (S) AV987x

MAX - (c) N3 - N2 - (d) N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Jouer le 9.
(c) 3 levées = 16,15% - 2 levées = 83,85% R = 2,16
(d) 4 levées = 13,24% - 3 levées = 82,36% - 2 levées = 4,40% R = 3,09

N°34 **(a)** (N) A / (S) Vxxxxx **(b)** (N) -- / (S) AVxxxxx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que le Roi et la Dame tombent.
4/5 levées = 38,76% - 3/4 levées = 45,22% - 2/3 levées = 14,53%
1/2 levées = 1,49% R = 3,21 (a) ou 4,21 (b)

N.B. La présence du 9 augmente le rendement sans modifier le maniement.
4/5 levées = 45,22% - 3/4 levées = 38,76% - 2/3 levées = 14,53%
1/2 levées = 1,49% R = 3,28 (a) ou 4,28 (b)

N°35 **(a)** (N) A / (S) V98xxx **(b)** (N) -- / (S) AV98xxx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Jouer le Valet et (3) Jouer le 9.
4/5 levées = 54,91% - 3/4 levées = 36,33% - 2/3 levées = 7,27%
1/2 levées = 1,49% R = 3,45 (a) ou 4,45 (b)

N.B. La présence du 7 (et même du 6) augmente le rendement.
Avec le 7 : R = 4,61 ou 5,61 - **Avec le 6 :** R = 4,47 ou 5,47

Page 262 **N°36** **(a)** (N) A / (S) Vxxxxxx **(b)** (N) -- / (S) AVxxxxxx

MAX - (a) N6 - N5 - N4 - (b) N7 - N6 - N5 : (1) Tirer l'As (2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que le Roi et la Dame tombent.
6/7 levées = 6,78% - 5/6 levées = 61,05% - 4/5 levées = 28,26%
3/4 levées = 3,91% R = 4,71 (a) ou 5,71 (b)

Page 262 **N°37** **(a)** (N) A — (S) V98xxxx **(b)** (N) -- — (S) AV98xxxx

MAX - (a) N6 - N5 - N4 - (b) N7 - N6 - N5 : (1) Tirer l'As (2) Jouer le 9 et (3) Jouer le Valet.
6/7 levées = 6,78% - 5/6 levées = 78,00% - 4/5 levées = 11,31%
3/4 levées = 3,91% R = 4,88 (a) ou 5,88 (b)

N.B. La présence du 7 augmente le rendement : R = 4,92 ou 5,92
et assure 4 levées (a) ou 5 levées (b).

N°38 **(a)** (N) A — (S) Vxxxxxxx **(b)** (N) -- — (S) AVxxxxxxx

MAX - (a) N7 - N6 - (b) N8 - N7 : (1) Tirer l'As (2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que le Roi et la Dame tombent.
7/8 levées = 40,70% - 6/7 levées = 49,73% - 5/6 levées = 9,57% R = 6,31 ou 7,31

AUTRES DISPOSITIONS

N°39 Modifier la numérotation :

(a) (N) xx — (S) AVx **(b)** (N) xx — (S) AVxx **(c)** (N) xxx — (S) AVx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet….
2 levées = 24,00% - 1 levée = 76,00% R = 1,24

N.B. A 6 cartes (b), la présence du 8 en Sud (xx / AV8x) augmente le rendement :
2 levées = 25,78% - 1 levée = 74,22% R = 1,26

Page 263 **N°40** **(a)** (N) Ax — (S) V9xx **(b)** (N) Ax — (S) V98x **(c)** (N) Ax — (S) V987

(a) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et si Est fournit le 10 (3) Jouer un petit. Si (2) Est intercale le Roi ou la Dame (3) Jouer le Valet.
2 levées = 21,48% - 1 levée = 78,52% R = 1,21

N.B. Ce maniement tient compte de la meilleure défense qui consiste pour Ouest à fournir le gros honneur lorsqu'il détient R10 ou D10, et parfois le 10 lorsqu'il détient 10x ou 10xx. De son côté, Est doit intercaler le gros honneur lorsqu'il détient R10x ou D10x Sinon, pour 2 levées, il faudrait (2) Donner un coup à blanc si Ouest fournit le 10 au premier tour (+ 0,97%) ou (3) Jouer un petit si Est intercale un gros honneur au deuxième tour (+ 3,55%). Bien entendu, si Est intercale avec RDxx, on perd 5,33%.

(b) MAX - N2 - (c) VAR : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
Si Est intercale le Roi ou la Dame (3) Jouer le Valet.
2 levées = 27,29% - 1 levée = 72,71% R = 1,27

N.B. Cette fois, pour Ouest fournir le gros honneur avec R10 ou D10 (1,45%) coûterait une levée, mais la défense précédente reste valable pour Est.

(c) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet.
2 levées = 45,80% - 1 levée = 54,20% R = 1,46

Ajouter N°40 BIS :

(a) (N) Ax (S) Vxxx	**(b)** (N) Ax (S) V8xx	**(c)** (N) Ax (S) V87x
(d) (N) A9 (S) V432	**(e)** (N) A9 (S) V5xx	**(f)** (N) A9 (S) V6xx
(g) (N) A9 (S) V7xx	**(h)** (N) A9 (S) V8xx	**(i)** (N) A9 (S) V87x

MAX - N2 :

(a) (1) Tirer l'As (2/3) Donner 2 coups à blanc (on gagne 2 levées avec en Est ou Ouest RD secs ou RDx)
2 levées = 10,34% - 1 levée = 89,66% R = 1,10

(b) (1) Tirer l'As (2/3) Donner 2 coups à blanc
OU
(1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit (1) le 9 ou le 10 et (2) la Dame ou le Roi (3) Jouer le Valet. Sinon (2/3) Donner 2 coups à blanc (on gagne 2 levées avec en Est R109 ou D109 mais une seule levée avec RD10 ou RD9)
2 levées = 10,34% - 1 levée = 89,66% R = 1,10

(c) (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le 8 (mettre le Valet si Est fournit le 9 ou le 10). Sinon (2/3) Donner 2 coups à blanc.
OU
(1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le 8 (mettre le Valet si Est fournit le 9 ou le 10).
Sinon (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit (1) le 9 ou le 10 et (2) la Dame ou le Roi (3) Jouer le Valet. Sinon (2/3) Donner 2 coups à blanc (on gagne 2 levées avec en Est R109 ou D109 mais une seule levée avec RD10 ou RD9)
2 levées = 12,03% - 1 levée = 87,97% R = 1,12

(d) (1) Tirer l'As (2/3) Donner 2 coups à blanc (on gagne 2 levées avec en Est ou Ouest RD secs ou RDx) Cf.(a)
2 levées = 10,34% - 1 levée = 89,66% R = 1,10

(e) (1) Tirer l'As (2/3) Donner 2 coups à blanc (on gagne 2 levées avec en Est ou Ouest RD secs ou RDx) Cf.(a)
OU
(1) Attaquer vers le 9 (on fait 2 levées avec 876 en Est mais une seule avec RD10) Si Ouest intercale le 10, la Dame ou le Roi (2) laisser courir le 9 et si Est a fourni (1/2) 2 cartes parmi 8,7,6 (3) Jouer le Valet.
2 levées = 10,34% - 1 levée = 89,66% R = 1,10

(f) (1) Attaquer vers le 9. On fait 2 levées avec RDx ou RD secs en Est ou Ouest, ou avec en Ouest RD10x (87x en Est) ou RD10xx (87 secs en Est), mais une seule levée avec en Ouest RD10 secs.
2 levées = 11,95% - 1 levée = 88,05% R = 1,12

(g) (1) Attaquer vers le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As et si Ouest fournit le 8 (3) Attaquer du Valet (on fait 2 levées avec 108x en Ouest) ou ou du 7 (on fait 2 levées avec 108xx en Ouest, Ouest devant penser à mettre le 8 sur l'As)
2 levées = 18,73% - 1 levée = 81,27% R = 1,19

(h) (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Jouer le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Laisser courir le 9.
2 levées = 42,41% - 1 levée = 57,59% R = 1,42

(i) (1) Attaquer du Valet Cf. N°40(c)
2 levées = 45,80% - 1 levée = 54,20% R = 1,46

N.B. (b/c/e) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 263 **N°41** **(a)** (N) Vxx — (S) Axxx **(b)** (N) V9x — (S) Axxx **(c)** (N) V98 — (S) Axxx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Renouveler si Ouest intercale le Roi ou la Dame.
2 levées = 52,42% - 1 levée = 47,58% R = 1,52

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Renouveler si Ouest intercale le Roi ou la Dame.
Si le 9 perd au Roi ou à la Dame (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 61,71% - 1 levée = 38,29% R = 1,62

N.B.La présence du 7 en Nord (V97 / Axxx) augmente le rendement (108 secs en Ouest)
2 levées = 63,32% - 1 levée = 36,68% R = 1,63

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 9.
2 levées = 69,38% - 1 levée = 30,62% R = 1,69

N°41 Ajouter :

(d) 7 (N) V9x
RD10
8 6 (S) A7xx

(e) 7 (N) V9x
RD10
8 (S) A76x

(f) 7 (N) V96
RD10
8 (S) A7xx

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Renouveler si Ouest intercale le Roi ou la Dame
Si le 9 perd au Roi ou à la Dame (2) Attaquer vers le Valet. Si le 9 perd au 10 (2) Laisser courir le Valet.
2 levées = 70,11% - 1 levée = 29,89% R = 1,70

(e/f) MAX - N2 : Cf.(d) mêmes pourcentages R = 1,70

(e/f) N3 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Renouveler si Ouest intercale le Roi ou la Dame.
Si le 9 perd au Roi ou à la Dame (2) Laisser courir le Valet. Si (1) Ouest fournit le 8 et si le 9 perd au 10 (2) Laisser courir le Valet et s'il perd (3) Attaquer vers le 6 (e) ou laisser courir le 6 (f). Sinon si le 9 perd au 10 (2) Laisser courir le Valet et s'il perd (3) Tirer l'As.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 56,38% - 1 levée = 42,01% R = 1,60

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3 !!)

Page 264 **N°42** **(a)** (N) Axx — (S) Vxxx **(b)** (N) Axx — (S) V9xx **(c)** (N) Axx — (S) V98x

(a) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou la Dame (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet et (3) Renouveler si Est intercale le Roi ou la Dame.
2 levées = 56,46% - 1 levée = 43,54% R = 1,56

VAR : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers Sud, mais donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 54,84% - 1 levée = 45,16% R = 1,55
N.B. Ce maniement VAR devient meilleur si Ouest détient nécessairement le Roi ou la Dame, ou bien si Est ne peut avoir plus de 4 cartes, ou si l'on pense qu'il intercale avec RDxx(x).

Page 264

(b/c) MAX - (b) N3 - N2 - (c) N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9 et (3) vers le Valet (b) ou vers le 8 (c).

(b) 3 levées = 2,42% - 2 levées = 65,34% - 1 levée = 32,24% R = 1,70
(c) 3 levées = 4,04% - 2 levées = 72,20% - 1 levée = 23,76% R = 1,80

N.B. Les chances pour 2 levées s'améliorent si Est est tenté d'intercaler avec RDxx.

(c) SO2 (+ 0,41) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le 9.

3 levées = 1,61% - 2 levées = 75,04% - 1 levée = 23,35% R = 1,78

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou SO2
Manche = SO2

N°42 Ajouter :

(d) 7 (N) Axx
RD10 ——
x (S) V987

MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Laisser courir le 8. Si Ouest intercale un honneur (2) Attaquer vers le 8.

3 levées = 4,04% - 2 levées = 84,25% - 1 levée = 11,71% R = 1,92

N°42 Ajouter :

(e) (N) A7x
——
(S) V98x

(f) (N) A87
——
(S) V9xx

(g) (N) A86
——
(S) V9xx

(h) (N) A8x
——
(S) V96x

(i) (N) A8x
——
(S) V9xx

(j) (N) A98
——
(S) Vxxx

(k) (N) A9x
——
(S) Vxxx

(l) (N) A7x
——
(S) V8xx

(m) (N) Axx
——
(S) V97x

(n) (N) A97
——
(S) Vxxx

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd (2) Laisser courir le 9. Si Ouest intercale un honneur (2) Attaquer vers le 9. Cf.(d)

3 levées = 4,04% - 2 levées = 84,25% - 1 levée = 11,71% R = 1,92

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 8. Cf.(d)

3 levées = 4,04% - 2 levées = 84,25% - 1 levée = 11,71% R = 1,92

(g) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le 8.

2 levées = 81,83% - 1 levée = 18,17% R = 1,82

N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9.

3 levées = 2,42% - 2 levées = 73,82% - 1 levée = 23,76% R = 1,79

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 264 **(h) MAX - N2 :** (1) Laisser courir le 9. Si Ouest couvre du Roi ou de la Dame (2) Attaquer vers le 6. Si le 9 perd (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 82,64% - 1 levée = 17,36% R = 1,83

N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 4,04% - 2 levées = 72,20% - 1 levée = 23,76% R = 1,80

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = N3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(i) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9 et (3) vers le Valet.
3 levées = 2,42% - 2 levées = 73,82% - 1 levée = 23,76% R = 1,79

SO2 (+ 1,15) : (1) Attaquer vers le 9 (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 77,39% - 1 levée = 22,61% R = 1,77

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(j) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 8 et vers le 9. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame 2) Laisser courir le 9.
2 levées = 88,29% - 1 levée = 11,71% R = 1,88

(k) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 70,12% - 1 levée = 29,88% R = 1,70

(l) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le 9, le 10, la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 7.
2 levées = 62,92% - 1 levée = 37,08% R = 1,63

(m) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 7 Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 4,04% - 2 levées = 65,34% - 1 levée = 30,62% R = 1,73

(n) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 75,78% - 1 levée = 24,22% R = 1,76

N°43 **(a)** (N) AV / (S) 98xxx **(b)** (N) AV / (S) 87xxx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet.
(a) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 66,21% - 2 levées = 23,76%
1 levée = 6,80% R = 2,66
(b) 3 levées = 51,68% - 2 levées = 34,72% - 1 levée = 13,60% R = 2,38

N.B. La présence du 7 (a) ou du 6 (b) augmente les chances pour 3 levées. **L'absence du 8 (a)** empêche de faire 4 levées et diminue les chances pour 3 levées. **L'absence du 7 (b)** diminue les chances pour 3 et 2 levées.

Page 265 **N°44** **(a)** (N) Ax / (S) V98xx **(b)** (N) Ax / (S) V987x **(c)** (N) Ax / (S) V9xxx

(a) MAX - N2 - (b) VAR : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet.
(a) 3 levées = 54,91% - 2 levées = 40,71% - 1 levée = 4,38% R = 2,51
(b) 3 levées = 62,17% - 2 levées = 37,83% R = 2,62

(a) N3 : (1) Laisser courir le Valet
3 levées = 59,75% - 2 levées = 29,07% - 1 levée = 11,18% R = 2,49

Page 265

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet
3 levées = 71,86% - 2 levées = 28,14% R = 2,72

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet. Ce maniement tient compte de la meilleure défense : Est ne doit pas intercaler avec RDxx; Ouest doit fournir au hasard le 10 ou la petite carte avec 10x. Il est dangereux pour Ouest de fournir le Roi ou la Dame lorsqu'il détient R10 ou D10 secs (Cf.a/b).
3 levées = 46,83% - 2 levées = 40,77% - 1 levée = 12,40% R = 2,34

VAR : Lorsqu'on croit que Ouest ne fournit jamais (1) le 10 avec 10x, (2) donner un coup à blanc s'il fournit le 10 au premier tour.
3 levées = 45,21% - 2 levées = 42,39% - 1 levée = 12,40% R = 2,33
mais si on ne s'est pas trompé :
3 levées = 50,06% - 2 levées = 37,54% - 1 levée = 12,40% R = 2,38

Ajouter :

(d) 7 (N) A9
RD10 ▬▬▬
7 (S) V8xxx

(e) 7 (N) A9
RD10 ▬▬▬
7 (S) V86xx

(f) 7 (N) A9
RD10 ▬▬▬
6 (S) V87xx

(g) 7 (N) A9
RD10 ▬▬▬
x (S) V876x

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 64,60% - 2 levées = 27,39% - 1 levée = 8,01% R = 2,57

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 64,60% - 2 levées = 28,60% - 1 levée = 6,80% R = 2,58

SO2 (+ 0,46) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 7 mettre le 9, sinon mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 56,52% - 2 levées = 37,14% - 1 levée = 6,34% R = 2,50

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2 !!)

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 68,23% - 2 levées = 31,77% R = 2,68

N3 : (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest couvre (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 69,44% - 2 levées = 23,76% - 1 levée = 6,80% R = 2,63

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3 !!)

(g) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet.
3 levées = 74,29% - 2 levées = 25,71% R = 2,74

N°45

(a) (N) xxx
▬▬▬
(S) AVxx

(b) (N) xxxx
▬▬▬
(S) AVx

(c) (N) xx
▬▬▬
(S) AVxxx

(a/b/c) MAX - (a) N3 - (b) N3 - N2 - (c) N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet.
(2) Renouveler si Est intercale le Roi ou la Dame.
(a/b) 3 levées = 7,10% - 2 levées = 45,32% - 1 levée = 47,58% R = 1,60
(c) 4 levées = 7,10% - 3 levées = 39,73% - 2 levées = 42,73%
1 levée = 10,44% R = 2,43

Page 265

(a) SO2 (+ 4,04) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou la Dame (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet. (3) Renouveler si nécessaire.

2 levées = 56,46% - 1 levée = 43,54% R = 1,56

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°45 Ajouter :

(d)	(N) xxx	**(e)**	(N) 7xx	**(f)**	(N) 76x
	(S) AV8x		(S) AV8x		(S) AV8x
(g)	(N) xxx	**(h)**	(N) 765		
	(S) AV87		(S) AV8x		

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 9, le 10, la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 8.

3 levées = 3,55% - 2 levées = 57,75% - 1 levée = 38,70% R = 1,65

N3 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Est intercale la Dame ou le Roi.

3 levées = 7,11% - 2 levées = 45,31% - 1 levée = 47,58% R = 1,60

VAR N2 : (1) Tirer l'As.

2 levées = 61,30% - 1 levée = 38,70% R = 1,61

(e/f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 9, le 10, la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 8.

3 levées = 3,55% - 2 levées = 65,83% - 1 levée = 30,62% R = 1,73

N3 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Est intercale la Dame ou le Roi.

3 levées = 7,11% - 2 levées = 50,39% - 1 levée = 39,50% R = 1,68

N.B. Pour (d/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou N3
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(g) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le 8. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 9, le 10, la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 8.

3 levées = 3,55% - 2 levées = 68,74% - 1 levée = 27,71% R = 1,76

N3 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Est intercale la Dame ou le Roi.

3 levées = 7,11% - 2 levées = 50,39% - 1 levée = 39,50% R = 1,68

(h) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 7. S'il perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le 8. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 9, le 10, la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 8.

3 levées = 3,55% - 2 levées = 68,74% - 1 levée = 27,71% R = 1,76

N3 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Est intercale la Dame ou le Roi.

3 levées = 7,11% - 2 levées = 50,39% - 1 levée = 39,50% R = 1,68

N.B. Pour (g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 265 **Ajouter N°45 BIS :**

(a)	7	(N) 9xx	**(b)**	7	(N) 97x
	RD108	▬▬▬		RD108	▬▬▬
	7	(S) AVxx		6	(S) AVxx
(c)	7	(N) 9xx	**(d)**	7	(N) 9xx
	RD108	▬▬▬		RD108	▬▬▬
	6	(S) AV7x		x	(S) AV76
(e)	7	(N) 9xxx	**(f)**	7	(N) 9x
	RD10	▬▬▬		RD108	▬▬▬
	8	(S) AVx		x	(S) AV76x

(a) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si le 10, la Dame ou le Roi apparaît en Est ou Ouest (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 63,32% - 1 levée = 36,68% **R = 1,6332**

N3 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Est intercale la Dame ou le Roi.
3 levées = 7,10% - 2 levées = 48,55% - 1 levée = 44,35% **R = 1,6276**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. Si le 10, la Dame ou le Roi apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le 9. Si Est fournit le 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si Est fournit la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 65,34% - 1 levée = 34,66% R = 1,65
(Noter que s'il possède RD108 Est doit fournir le 10 sur l'As pour inciter le déclarant à jouer ensuite petit vers le 7)

N3 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Est intercale la Dame ou le Roi.
3 levées = 7,10% - 2 levées = 49,76% - 1 levée = 43,14% R = 1,64

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(c) MAX : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 ou au 10 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10 et sinon mettre l'As puis (3) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est intercale le 8 ou le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 3,55% - 2 levées = 65,83% - 1 levée = 30,62% R = 1,73

N3 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Est intercale la Dame ou le Roi.
3 levées = 7,10% - 2 levées = 56,63% - 1 levée = 36,27% R = 1,71

SO2 (+ 0,40) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 ou au 10 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10 et sinon mettre l'As puis (3) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est intercale le 8 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est intercale le 10, la Dame ou le Roi prendre de l'As et (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 69,78% - 1 levée = 30,22% R = 1,70

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = N3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levées : MAX

Page 265

(d) MAX : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 6. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est couvre du 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 6. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Roi prendre et (2) Attaquer vers le 6.

3 levées = 4,76% - 2 levées = 67,53% - 1 levée = 27,71% R = 1,77

N3 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Est intercale la Dame ou le Roi.

3 levées = 7,10% - 2 levées = 56,63% - 1 levée = 36,27% R = 1,71

SO2 (+ 0,56) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10 et sinon mettre l'As. Si (1) Est intercale le 8 mettre le Valet et (2) Laisser courir le 9. Si (1) Est intercale le 10, la Dame ou le Roi prendre de l'As et (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 72,85% - 1 levée = 27,15% R = 1,73

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levées : MAX

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Renouveler si Est intercale Roi ou Dame. Si le Valet perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer éventuellement vers le 9.

3 levées = 7,10% - 2 levées = 66,72% - 1 levée = 26,18% R = 1,81

N.B. La présence du 7 en Nord (97xx / AVx) augmente le rendement :

3 levées = 10,34% - 2 levées = 63,48% - 1 levée = 26,18% R = 1,84

La présence du 8 en Nord (98xx / AVx) augmente le rendement :

3 levées = 10,34% - 2 levées = 68,32% - 1 levée = 21,34% R = 1,89

(f) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (renouveler si Est intercale Roi ou Dame) Si le Valet perd (2) Laisser courir le 9.

4 levées = 7,10% - 3 levées = 51,04% - 2 levées = 36,27%
1 levée = 5,59% R = 2,60

Ajouter N°45 TER :

(a) (N) 98x (S) AVxx	**(b)** (N) 98x (S) AV6x x < 5	**(c)** (N) 98x (S) AV65
(d) (N) 985 (S) AV6x	**(e)** (N) 987 (S) AVxx	**(f)** (N) 987x (S) AVx

(a) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l' As. Si le 9 est couvert de la Dame ou du Roi (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd au 10 (3) Attaquer vers le Valet :

2 levées = 84,32% - 1 levée = 15,68% R = 1,84

N3 : (1) Attaquer vers le Valet

3 levées = 7,10% - 2 levées = 52,19% - 1 levée = 40,71% R = 1,66

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer d'un petit vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Sinon, (2) mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet.

2 levées = 84,32% - 1 levée = 15,68% R = 1,84

Page 265

N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer d'un petit vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Sinon, (2) mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet.

3 levées = 7,99% - 2 levées = 58,16% - 1 levée = 33,85% R = 1,74

VAR : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 9 perd au 10 (2) Laisser courir le 8 et s'il perd ou si Est intercale la Dame ou le Roi (3) Attaquer vers le Valet. Si (1) le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer d'un petit vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Sinon, (2) Mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet.

3 levées = 6,22% - 2 levées = 64,61% - 1 levée = 29,17% R = 1,77

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = VAR
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(c/d) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.

3 levées = 11,22% - 2 levées = 62,84% - 1 levée = 25,94% R = 1,85

SO2 (+ 10,26) : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 8. Si Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer d'un petit vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 10. Sinon, mettre l'As et (3) Attaquer vers le Valet.

2 levées = 84,32% - 1 levée = 15,68% R = 1,84

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(e) MAX - N3 - N2 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.

3 levées = 12,43% - 2 levées = 76,57% - 1 levée = 11,00% R = 2,01

N.B. La présence du 5 (987 / AV5x) augmente le rendement :

3 levées = 20,16% - 2 levées = 68,84% - 1 levée = 11,00% R = 2,09

La présence du 6 (987 / AV6x) augmente le rendement : **Cf.12(a)**

3 levées = 37,00% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 11,00% R = 2,26

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9… :

3 levées = 12,43% - 2 levées = 73,50% - 1 levée = 14,07% R = 1,98

Page 266 **N°46**

(a) (N) xxxx
(S) AVxx

(b) (N) xxx
(S) AVxxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Renouveler si Est intercale le Roi ou la Dame.

(a) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 64,69% - 1 levée = 21,74% R = 1,92
(b) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 62,73% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,88

(a) SO2 - (b) SO3 (+ 5,65) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou la Dame (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Valet. (3) Renouveler si nécessaire.

(a) 3 levées = 6,78% - 2 levées = 77,13% - 1 levée = 16,09% R = 1,91
(b) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,17% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 2,87

Page 266

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°46 Ajouter :

(c)	(N) xxxx (S) AV8x	**(d)**	(N) 7xxx (S) AV8x	**(e)**	(N) 76xx (S) AV8x
(f)	(N) 876x (S) AVxx	**(g)**	(N) xxx (S) AV8xx	**(h)**	(N) 7xx (S) AV8xx
(i)	(N) 76x (S) AV8xx	**(j)**	(N) 765 (S) AV8xx		

(c/d/e/f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8 (c/d/e) ou Laisser courir le 8 (f). Si le 8 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si le 8 perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 8 (c/d/e) ou Laisser courir le 7 (f). Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre petit et (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 10,17% - 2 levées = 73,74% - 1 levée = 16,09% R = 1,94

N3 : (1) Attaquer vers le Valet
3 levées = 13,57% - 2 levées = 64,69% - 1 levée = 21,74% R = 1,92

N.B. Pour (c/d/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(g/h/i/j) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8 (g/h) ou Laisser courir le 7 (i/j). S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi mettre petit et (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 71,79% - 2 levées = 16,08%
1 levée = 1,96% R = 2,90

N4 : (1) Attaquer vers le Valet
4 levées = 13,57% - 3 levées = 62,73% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,88

N.B. Pour (g/h/i/j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3 - N2
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

Ajouter N°46 BIS :

(a) (N) 9xxx
(S) AVxx

(b) (N) 9xx
(S) AVxxx

(c) (N) 9xxx
(S) AV7x

(d) (N) 96xx
(S) AV7x

(e) (N) 976x
(S) AVxx

(f) (N) 9xx
(S) AV7xx

(g) (N) 9xx
(S) AV76x

(h) (N) 96x
(S) AV7xx

(i) (N) 965
(S) AV732

(j) (N) 976
(S) AV54x

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet
3 levées = 20,35% - 2 levées = 66,39% - 1 levée = 13,26% R = 2,07

SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit petit, donner un coup à blanc. Si Est fournit le 10, mettre l'As et (2) Attaquer vers le 9. Si Est fournit le Roi ou la Dame prendre et (2) Attaquer vers Sud pour donner un coup à blanc.
3 levées = 6,78% - 2 levées = 85,61% - 1 levée = 7,61% R = 1,99

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit petit donner un coup à blanc. Si Est fournit le 10, la Dame ou le Roi mettre l'As et (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 83,65% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% **R = 2,953**

N4 : (1) Attaquer vers le Valet
4 levées = 20,35% - 3 levées = 55,95% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% **R = 2,947**

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,18% - 2 levées = 18,04% R = 2,89

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(c/d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 9. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 8 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 16,96% - 2 levées = 75,43% - 1 levée = 7,61% R = 2,09

N3 : (1) Attaquer vers le Valet
3 levées = 20,35% - 2 levées = 66,39% - 1 levée = 13,26% R = 2,07

N.B. Pour (c/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 266

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc…
3 levées = 16,96% - 2 levées = 75,43% - 1 levée = 7,61% R = 2,09

N3 : (1) Attaquer vers le Valet
3 levées = 20,35% - 2 levées = 66,39% - 1 levée = 13,26% R = 2,07

(f/h/i) MAX : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 9. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 8 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 16,96% - 3 levées = 65,00% - 2 levées = 16,08%
1 levée = 1,96% R = 2,97

N4 : (1) Attaquer vers le Valet
4 levées = 20,35% - 3 levées = 55,95% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,947

SO3 (+ 8,47) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 9. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 8 mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est intercale le 10, la Dame ou le Roi prendre de l'As et (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 83,65% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 2,953

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,18% - 2 levées = 18,04% R = 2,89

N.B. Pour (f/h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(g/j) MAX : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 9. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 8 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 16,96% - 3 levées = 66,95% - 2 levées = 14,13%
1 levée = 1,96% R = 2,99

N4 : (1) Attaquer vers le Valet
4 levées = 20,35% - 3 levées = 55,95% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,95

SO3 (+ 8,47) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 9. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 8 mettre l'As et (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre de l'As et (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 89,00% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 2,94

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,18% - 2 levées = 18,04% R = 2,89

Page 266

N.B. Pour (g/j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

Ajouter N°46 TER :

(a)	8	(N) 98xx	**(b)**	8	(N) 98xx	**(c)**	8	(N) 987x
	RD10	▬▬▬		RD10	▬▬▬		RD10	▬▬▬
	7 6	(S) AVxx		7	(S) AV6x		6	(S) AVxx
(d)	8	(N) 98x	**(e)**	8	(N) 98x	**(f)**	8	(N) 987
	RD10	▬▬▬		RD10	▬▬▬		RD10	▬▬▬
	7 6	(S) AVxxx		7	(S) AV6xx		6	(S) AVxxx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit petit, donner un coup à blanc. Si Est fournit le 10, mettre le Valet. Si Est fournit le Roi ou la Dame, mettre l'As.
3 levées = 16,96% - 2 levées = 75,43% - 1 levée = 7,61% R = 2,09

N3 : (1) Attaquer vers le Valet
3 levées = 20,35% - 2 levées = 66,39% - 1 levée = 13,26% R = 2,07

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 8. Si le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est couvre du 10, mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 6. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Roi prendre et (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 19,78% - 2 levées = 72,61% - 1 levée = 7,61% R = 2,12

N3 : (1) Attaquer vers le Valet
3 levées = 20,35% - 2 levées = 66,39% - 1 levée = 13,26% R = 2,07

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3 !!)

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. Noter qu'avec 10xx, Est doit fournir le 10 au second tour de la couleur (on joue contre la meilleure défense), sinon le déclarant met l'As en toute sécurité…
3 levées = 27,13% - 2 levées = 65,26% - 1 levée = 7,61% R = 2,20

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet (renouveler si Est intercale Roi ou Dame)
4 levées = 20,35% - 3 levées = 64,43% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,03

SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer d'un petit vers Sud. Si Est fournit petit, donner un coup à blanc. Si Est fournit le 10, mettre le Valet. Si Est fournit le Roi ou la Dame, mettre l'As.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,86% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,02

SO2 (+ 1,96) - SO3 (-) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Est fournit le 10 (la meilleure défense avec D1076 ou R1076, mais aussi RD10…), mettre l'As.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 83,65% - 2 levées = 9,57% **R = 2,972**

VAR SO2 - VAR N4 : (1) Attaquer du 9 et mettre le Valet si Est fournit.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 55,95% - 2 levées = 23,70% **R = 2,967**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 6. S'il perd au 7 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le 9. Si (1) le 6 perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale le 7 ou le 10 mettre le Valet et (2) Laisser courir le 9. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 16,96% - 3 levées = 73,47% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,05

N4 : (1) Attaquer vers le Valet (renouveler si Est intercale Roi ou Dame)
4 levées = 20,35% - 3 levées = 64,43% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,03

SO2 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 8. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le 8.
4 levées = 19,78% - 3 levées = 62,18% - 2 levées = 18,04% R = 3,02

VAR N4 - SO2 (-) : (1) Attaquer du 9 et mettre le Valet si Est fournit.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 55,95% - 2 levées = 23,70% R = 2,97

VAR SO3 (-) - SO2 (-) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As. Si (1) Est fournit le 10 (la meilleure défense avec D1076 ou R1076, mais aussi RD10…), mettre l'As.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 83,65% - 2 levées = 9,57% R = 2,97

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 27,13% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 9,57% R = 3,18

N°47 **(a)** (N) xxxxx / (S) AVx **(b)** (N) xx / (S) AVxxxx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Renouveler si Est intercale le Roi ou la Dame.
4/5 levées = 13,56% - 3/4 levées = 62,74% - 2/3 levées = 21,74%
1/2 levées = 1,96% R = 2,88 (a) ou 3,88 (b)

N°47 Ajouter :

(c) 8 (N) 98xxx / RD10 / 7 6 (S) AVx **(d)** 8 (N) 98xxx / RD10 / 7 (S) AV6 **(e)** 8 (N) 987xx / RD10 / 6 (S) AVx

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet
4 levées = 20,35% - 3 levées = 64,43% - 2 levées = 15,22% R = 3,05

Page 266

SO3 (+ 5,65) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est fournit le 10, mettre l'As puis (2) Attaquer vers le Valet (Est fournit le 10 avec D1076, R1076, mais aussi RD10…)

4 levées = 3,39% - 3 levées = 87,04% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 2,92

VAR : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Tirer l'As. Si Est intercale le Roi ou la Dame prendre et (2) Laisser courir le 9. Sinon mettre l'As.

4 levées = 18,91% - 3 levées = 65,87% - 2 levées = 15,22% R = 3,04

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(d) MAX : (1) Attaquer vers le 6. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est intercale le 10 mettre le Valet et (2) Tirer l'As. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le Valet.

4 levées = 16,96% - 3 levées = 72,61% - 2 levées = 10,43% R = 3,07

N4 : (1) Attaquer vers le Valet

4 levées = 20,35% - 3 levées = 64,43% - 2 levées = 15,22% R = 3,05

SO3 (+ 0,86) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est fournit le 10, mettre le Valet puis (2) Attaquer vers le 6. Si Est intercale la Dame ou le Roi, prendre et (2) Attaquer vers le Valet.

4 levées = 16,96% - 3 levées = 73,47% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,05

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N4

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet

4 levées = 27,13% - 3 levées = 63,30% - 2 levées = 9,57% R = 3,18

N°47 Ajouter :

(f)	(N) 98	**(g)**	(N) 98
	(S) AV6xxx		(S) AV65xx
(h)	(N) 9x	**(i)**	(N) 97
	(S) AV76xx		(S) AV65xx

(f) MAX - N5 - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est fournit le 10 mettre le Valet et (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le Valet.

5 levées = 16,96% - 4 levées = 56,52% - 3 levées = 24,56%
2 levées = 1,96% **R = 3,885**

SO4 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est fournit le 10, mettre le Valet et (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi, prendre et (2) Attaquer vers le Valet.

5 levées = 13,56% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% **R = 3,879**

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 266

(g) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est fournit le 10 mettre le Valet et (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 62,17% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,94

(h/i) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 13,56% - 4 levées = 62,74% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,88

SO4 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est fournit le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Est intercale la Dame ou le Roi, prendre et (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 68,96% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,87

N.B. Pour (h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°48 **(a)** (N) Vxx
(S) Axxxx

(b) (N) Vxx
(S) A8xxx

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Renouveler si Ouest intercale le Roi ou la Dame. (b) Si Ouest (1) fournit le 10 ou le 9 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Tirer l'As.
(a) 3 levées = 76,30% - 2 levées = 21,74% - 1 levée = 1,96% R = 2,74
(b) 3 levées = 81,95% - 2 levées = 16,09% - 1 levée = 1,96% R = 2,80

N.B. (b) La présence du 7 en Sud augmente le rendement et assure 2 levées.

N4 : (1) Tirer l'As. (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 61,05% - 2 levées = 28,26%
1 levée = 3,91% R = 2,71

VAR 1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale le Roi ou la Dame (2) Tirer l'As.
(a) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 64,43% - 2 levées = 30,22%
1 levée = 1,96% R = 2,69
(b) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 70,09% - 2 levées = 24,57%
1 levée = 1,96% R = 2,75

VAR 2 : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 70,09% - 2 levées = 22,61%
1 levée = 3,91% R = 2,73

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = VAR 2
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR 2 ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 - N2
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

Page 267 **N°49** **(a)** (N) Axxx / (S) Vxxx **(b)** (N) Axx / (S) Vxxxx **(c)** (N) A8xx / (S) Vxxx

MAX - (a/c) N3 -N2 - (b) N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou la Dame (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
(a/c) 3 levées = 6,78% - 2 levées = 77,13% - 1 levée = 16,09% R = 1,91
(b) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,17% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 2,87

(c) VAR - N2 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale le Roi ou la Dame (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est fournit le 10 ou le 9 (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 3,39% - 2 levées = 80,52% - 1 levée = 16,09% R = 1,87

N°49 Ajouter :

(d) (N) A7x / (S) V8xxx **(e)** (N) A9x / (S) Vxxxx

(f) (N) A9x / (S) V7xxx **(g)** (N) A97 / (S) Vxxxx

(h) (N) A98 / (S) Vxxxx **(i)** (N) A98 / (S) V7xxx

(d) MAX - N4 - N3 : **Cf.(b)** (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou la Dame (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,17% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 2,87

SO2 (+ 1,96) - VAR N4 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale la Dame ou le Roi (2) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc. Si Ouest intercale le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 72,35% - 2 levées = 20,87% R = 2,86

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 78,56% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 2,83

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(e) MAX - N3 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc (mettre le Valet si Est fournit le 10). Si (1) Est fournit le Roi ou la Dame (2) Attaquer vers le 9. Si (1) le 10 apparaît (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 83,65% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 2,95

N4 : (1) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc si Est fournit petit. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 57,66% - 2 levées = 28,26%
1 levée = 3,91% R = 2,74

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10, la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers le 9. Si (1) le 9 perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,18% - 2 levées = 18,04% R = 2,89

Page 267

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX - N3 (jamais N4 !!)
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(f) Mêmes maniements et mêmes pourcentages que (d) mais il existe un autre maniement SO2 :

SO2 - VAR : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10, prendre et (2) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Roi prendre et (2) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc (mettre le Valet si Est fournit le 10). Si (1) le 9 perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,18% - 2 levées = 18,04% R = 2,89

(g) Mêmes maniements et mêmes pourcentages que (d) mais il existe deux autres maniements SO2, le second étant meilleur (R = 2,91 au lieu de 2,89) :

SO2 (-) - VAR : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 75,18% - 2 levées = 18,04% R = 2,89

SO2 (+ 1,96) - VAR : (1) Attaquer vers le 7. (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 84,22% - 2 levées = 12,39% R = 2,91

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX - N3 (jamais N4 !!)
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(h) MAX - N3 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 83,65% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 2,95

N4 - SO2 (-) : (1) Attaquer du 9. Si Est intercale la Dame ou le Roi (2) Tirer l'As. Si le 9 perd à la Dame ou au Roi (2) Laisser courir le Valet Sinon (2) Attaquer vers le 8
4 levées = 10,17% - 3 levées = 66,13% - 2 levées = 23,70% R = 2,86
OU
(1) Attaquer du 9. Si Est intercale la Dame ou le Roi (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 63,31% - 2 levées = 26,52% R = 2,84

SO2 (+ 1,96) - VAR N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10, la Dame ou le Roi (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 87,04% - 2 levées = 9,57% R = 2,94

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : Tout contrat = SO2 - VAR N3
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(i) MAX - N4 : (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le 8 **Cf. N°50(e)**
4 levées = 12,43% - 3 levées = 78,00% - 2 levées = 9,57% R = 3,03

SO3 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 89,87% - 2 levées = 6,74% R = 2,97

VAR : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10, la Dame ou le Roi, prendre et (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 9,04% - 3 levées = 83,35% - 2 levées = 7,61% R = 3,01

Page 267

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Manche = SO3

N°50

(a) (N) Axxx	**(b)** (N) Axx	**(c)** (N) V9x
(S) V9xx	(S) V9xxx	(S) Axxxx

(a) MAX - N3 - N2 - (b) MAX - N4 - N3 - N2 - (c) VAR : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 9.
(a/b) Si nécessaire (3) Attaquer vers le Valet.
(a) 3 levées = 12,43% - 2 levées = 71,48% - 1 levée = 16,09% R = 1,96
(b) 4 levées = 12,43% - 3 levées = 69,52% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 2,92
(c) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 66,70% - 2 levées = 22,61%
1 levée = 3,91% **R = 2,763**

N.B. La présence du 8 en Sud (Axxx / V98x, Axx / V98xx) augmente le rendement :
(a) 3 levées = 12,43% - 2 levées = 79,96% - 1 levée = 7,61% R = 2,05
(b) 4 levées = 12,43% - 3 levées = 78,00% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,01

(c) MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le Valet.
3 levées = 79,13% - 2 levées = 18,91% - 1 levée = 1,96% **R = 2,772**

N4 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Roi (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 30,22%
1 levée = 1,96% **R = 2,760**

N.B. La présence du 7 en Sud (V9x / A7xxx) augmente le rendement :
MAX : 3 levées = 84,78% - 2 levées = 13,26% - 1 levée = 1,96% R = 2,83
N4 : R = 2,79

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

N°50 Ajouter :

(d) (N) Axx	**(e)** (N) A8x
(S) V987x	(S) V9xxx

(d) MAX - N4 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 9 Cf.(b)
4 levées = 12,43% - 3 levées = 78,00% - 2 levées = 9,57% R = 3,03

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 89,87% - 2 levées = 6,74% R = 2,97

(e) MAX - N4 : (1) Tirer l'As et (2) Laisser courir le 8 **Cf.N°49(i)**
4 levées = 12,43% - 3 levées = 78,00% - 2 levées = 9,57% R = 3,03

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 89,87% - 2 levées = 6,74% R = 2,97

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 268

N°51 **(a)** (N) Ax / (S) V98xxx **(b)** (N) A8 / (S) V9xxxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N5 - N4 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 8 (a) ou Laisser courir le 8 (b).
(a) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,90
(b) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 11,31%
2 levées = 3,91% R = 3,88

(b) SO3 (+ 1,96) - N5 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 75,17% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,87

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°51 Ajouter :

(c) (N) A8 / (S) V97xxx **(d)** (N) Ax / (S) V987xx

MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As (2) Laisser courir le 8 (c) ou Attaquer vers le 8 (d).
5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 15,22% R = 3,92

VAR - N4 : (1) Laisser courir le Valet (on gagne 4 levées avec le 10 sec en Est)
4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

N°52 **(a)** (N) Ax / (S) Vxxxxx **(b)** (N) Ax / (S) V9xxxx

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le Valet (a) ou vers le 9 (b).
(a) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 70,09% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,73
(b) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 69,52% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,79

(a) N5 : (1) Tirer l'As (2) Donner un coup à blanc.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 61,05% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,71

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N5
Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

N°52 Ajouter :

(c) (N) Ax / (S) V976xx

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Attaquer vers le 9. **Cf.(b)**
5 levées = 6,78% - 4 levées = 69,52% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,79

VAR - N4 (Ouest = CPL) : (1) Laisser courir le 9.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,76
(On gagne 4 levées avec le 8 sec en Est, mais seulement 3 avec le 10 sec en Ouest)

Page 268 **N°53** **(a)** (N) AV **(b)** (N) AV

(S) 9xxxxx (S) 98xxxx

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
(a) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 57,08% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,80
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 71,21% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,96

(b) VAR - N4 : (1) Attaquer vers Nord et mettre l'As sauf si Ouest fournit le 10.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 11,31%
2 levées = 3,91% R = 3,88

N.B. (a/b) La présence du 7 en Sud augmente le rendement.

Page 269 **N°54** (N) Vxxx 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°54(a)**

(S) A9x(xx)

MAX - N4 :(1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le Valet, sauf si Ouest défausse.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 46,87% R = 3,53

N.B. Supprimer le N°54(b) du dictionnaire que l'on retrouve page 251, N°9

Ajouter :

(d) (N) Ax (avec ou sans le 9)

(S) Vxxxxxx

MAX - N6 - N5 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 53,13% - 5 levées = 37,30% - 4 levées = 9,57% R = 5,44

N°55 (N) AVxx 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°55(a)**

(S) xxx(xx)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale Roi ou Dame.
ou bien
(1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,09% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

(d) (N) AVx **remplace le N°55(c)**

(S) xxxxxx

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale Roi ou Dame.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,09% - 3 levées = 4,78% R = 4,48

VAR (Est = CPF) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 37,30% - 3 levées = 9,57% R = 4,44

N°55 BIS (N) AV9x 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°55(b)**

(S) xxx(xx)

MAX - N4 - N3 :(1) Attaquer vers le 9. S'il perd à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 57,35% - 3 levées = 37,87% - 2 levées = 4,78% R = 3,53
Si, après avoir fourni le 10 au premier tour, Est fournit la petite carte au second tour, on doit en théorie mettre le 9…

VAR : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,09% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

Page 269 **N.B.** Dans ce diagramme, l'attaque d'un petit vers le 9 permet de ne perdre qu'une levée lorsque les 4 cartes manquantes sont en Ouest.
Ceci explique le meilleur maniement.
Peut-on faire mieux ? Oui, si Ouest a l'amabilité de toujours fournir sa plus petite carte au premier tour.
Examinons les teneurs critiques en Ouest. Elles représentent chacune une combinaison :

1/ RD10x : 4,78%
2/ RD10 : 6,22%
3/ RDx : 6,22%
4/ R10x : 6,22%
5/ D10x : 6,22%
6/ 10x : 6,78%

L'attaque d'un petit vers le 9, suivie d'une impasse contre l'honneur manquant s'il existe une fourchette, a quatre cas favorables (1/2/4/5) contre deux défavorables (3/6), soit 23,44% contre 13,00%. Il s'y ajoute cinq combinaisons indifférentes, soit 33,91%.
Alternativement, on peut attaquer (1) d'un petit vers Nord, avec l'intention de couvrir du Valet si Ouest fournit le 10, ou de mettre l'As s'il fournit une petite carte. De nouveau, il existe quatre combinaisons favorables (2/4/5/6) contre deux défavorables (1/3), mais les pourcentages sont meilleurs : 25,44% contre 11,00%.
Malheureusement, Ouest peut sans danger fournir le 10 au premier tour dans le cas (6)
Fournir le 10 dans les cas (4/5) n'est pas sans danger, mais ce sont des risques que peut courir un joueur imaginatif, surtout lorsque Nord est la main visible.
On notera que le premier maniement (qui est le MAX) est invulnérable à ce genre de plaisanterie. Par contre, si on choisit l'autre maniement, que faire si Ouest, après avoir fourni le 10 au premier tour, fournit la petite carte au second ?
Faut-il refaire l'impasse pour couvrir les cas (4/5), R10x et D10x, soit 12,44%, ou mettre l'As pour couvrir le cas (6), 10x, soit 6,78% ?

Page 270 **N°56** **(a)** (N) xx / (S) AVxxxxx **(b)** (N) xx / (S) AV9xxxx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale Roi ou Dame.
6 levées = 53,13% - 5 levées = 42,09% - 4 levées = 4,78% **R = 5,483**

(a/b) VAR 1 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 53,13% - 5 levées = 37,30% - 4 levées = 9,57% R = 5,44

(b) VAR 2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Roi ou à la Dame (2) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 52,57% - 5 levées = 42,65% - 4 levées = 4,78% **R = 5,478**

N°57 (N) V(xxxx) / (S) A(xxxx) 9 combinaisons **(a/b/c/d/e/f/g/h/i) remplace le N°57(a)**

MAX - N4 : (1) Tirer l'As.
4 levées = 78,00% - 3 levées = 22,00% R = 3,78

N.B. Il manque RD10. La présence du Valet n'apporte rien…

N°57 BIS **(b)** (N) xx(xxx) / (S) AVx(xx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°57(b)**

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 89,00% - 3 levées = 11,00% R = 3,89

Page 273

IL MANQUE LE ROI, LA DAME, LE VALET ET LE DIX

N°1 **(a)** (N) x — (S) A9876 **(b)** (N) x — (S) A9876x **(c)** (N) x — (S) A9876xx

(a/c) MAX - (a) N2 - (c) N5 - N4 - (b) SO2 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 6 et (2) Tirer l'As.
(a) 2 levées = 85,45% - 1 levée = 14,55% R = 1,85
(b) 4 levées = 35,53% - 3 levées = 55,71% - 2 levées = 8,01%
1 levée = 0,75% R = 3,26
(c) 5 levées = 67,83% - 4 levées = 30,21% - 3 levées = 1,96% R = 4,66

(b) MAX - N4 - N3 (+ 1,68) - (a/c) VAR : (1) Tirer l'As et (2) Jouer le 9.
(b) 4 levées = 35,53% - 3 levées = 58,14% - 2 levées = 4,84%
1 levée = 1,49% R = 3,28
(a) 2 levées = 74,77% - 1 levée = 25,23% R = 1,75
(c) 5 levées = 67,83% - 4 levées = 28,26% - 3 levées = 3,91% R = 4,64

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N°2 **(a)** (N) xx — (S) A9876 **(b)** (N) xx — (S) A987xx **(c)** (N) xxx — (S) A98xx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - (c) N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8.
(a) Si le 8 perd (2) Attaquer vers le 9.
(a) 3 levées = 35,53% - 2 levées = 61,30% - 1 levée = 3,17% R = 2,32
(b) 4 levées = 67,83% - 3 levées = 30,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,66
(c) 3 levées = 67,83% - 2 levées = 30,21% - 1 levée = 1,96% R = 2,66

N°3 Modifier la numérotation :

(a) (N) A9 — (S) 876xx **(b)** (N) A9 — (S) 876xxx **(c)** (N) A9x — (S) 87xxx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer le 9.
3 levées = 35,53% - 2 levées = 58,14% - 1 levée = 6,33% R = 2,29 (Cf. 1b)

(b/c) MAX - (b) N4 - N3 - (c) N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9.
(b) 4 levées = 67,83% - 3 levées = 30,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,66
(c) 3 levées = 67,83% - 2 levées = 30,21% - 1 levée = 1,96% R = 2,66 (Cf. 2b)

N°3 Ajouter :

(d) (N) A98 — (S) 76xxx **(e)** (N) 9xx — (S) A87xx **(f)** (N) 98x — (S) A76xx

(g) (N) 987 — (S) A65xx **(h)** (N) 9x — (S) A876xx **(i)** (N) 98 — (S) A765xx

MAX - (h/i) N4 - N3 - (d/e/f/g) N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9 (d) ou Laisser courir le 9 (e/f…)
(h/i) 4 levées = 67,83% - 3 levées = 30,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,66
(d/e/f/g) 3 levées = 67,83% - 2 levées = 30,21% - 1 levée = 1,96% R = 2,66

IL MANQUE LE ROI, LA DAME ET LE VALET

N°4 **(a)** (N) x / (S) A1098 **(b)** (N) x / (S) A1097 **(c)** (N) x / (S) A109x

(d) (N) 10 / (S) A987 **(e)** (N) 10 / (S) A986 **(f)** (N) 10 / (S) A98x

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Tirer l'As.
2 levées = 24,69% - 1 levée = 75,31% R = 1,25

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Tirer l'As.
2 levées = 6,53% - 1 levée = 93,47% R = 1,07

(c) MAX - N2 : (1) Tirer l'As.
2 levées = 2,68% - 1 levée = 97,32% R = 1,03

(d) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10 (2) Tirer l'As.
2 levées = 24,69% - 1 levée = 75,31% R = 1,25 **Cf.(a)**

(e) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10 (2) Tirer l'As.
2 levées = 7,45% - 1 levée = 92,55% R = 1,07

(f) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. **Cf.(c)**
2 levées = 2,68% - 1 levée = 97,32% R = 1,03

N°5 **(a)** (N) x / (S) A10987 **(b)** (N) x / (S) A1098x **(c)** (N) x / (S) A109xx

(a/b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
(a) 3 levées = 30,52% - 2 levées = 69,48% R = 2,31
(b) 3 levées = 15,99% - 2 levées = 67,28% - 1 levée = 16,73% R = 1,99

(c) MAX - N3 - N2 - (b) SO2 (+3,61) : (1) Tirer l'As, puis jouer (2) un petit et (3) le 10.
(c) 3 levées = 1,78% - 2 levées = 64,76% - 1 levée = 33,46% R = 1,68
(b) 3 levées = 6,14% - 2 levées = 80,74% - 1 levée = 13,12% R = 1,93

N.B. (c) Si l'on attaque d'un petit vers le 10, Est doit intercaler lorsqu'il détient les trois honneurs ou deux honneurs troisièmes.

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°5 Ajouter (d à l) :

(d) (N) x / (S) A10986 **(e)** (N) x / (S) A10976 **(f)** (N) x / (S) A1097x

(g) (N) x / (S) A10xxx **(h)** (N) 10 / (S) A9876 **(i)** (N) 10 / (S) A987x

(j) (N) 10 / (S) A986x **(k)** (N) 10 / (S) A98xx **(l)** (N) 10 / (S) A9xxx

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
3 levées = 18,17% - 2 levées = 69,94% - 1 levée = 11,89% R = 2,06

Page 274

SO2 (+ 5,33) : (1) Attaquer vers le 6. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
3 levées = 9,69% - 2 levées = 83,75% - 1 levée = 6,56% R = 2,03

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
3 levées = 8,40% - 2 levées = 79,71% - 1 levée = 11,89% R = 1,97

(f) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 10. Sinon (2) Jouer le petit.
3 levées = 6,22% - 2 levées = 60,80% - 1 levée = 32,98% **R = 1,732**

SO2 (+ 3,87) : (1) Donner un coup à blanc. Si un honneur apparaît (2) Tirer l'As. Sinon (2) Jouer le 7.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 69,11% - 1 levée = 29,11% **R = 1,727**

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(g) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 60,39% - 1 levée = 37,83% R = 1,64

(h) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
3 levées = 30,52% - 2 levées = 69,48% R = 2,31 **Cf.(a)**

(i) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
3 levées = 18,17% - 2 levées = 81,83% R = 2,18

(j) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
3 levées = 6,22% - 2 levées = 67,82% - 1 levée = 25,96% R = 1,80

(j) SO2 (+ 2,18) : (1) Laisser courir le 10. S'il perd (2) Tirer l'As. S'il est couvert (2) Jouer le petit.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 74,44% - 1 levée = 23,78% R = 1,78

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(k) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As (2) Jouer un petit (3) Jouer le 9. **Cf.(c)**
3 levées = 1,78% - 2 levées = 64,76% - 1 levée = 33,46% R = 1,68

(l) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. **Cf.(g)**
3 levées = 1,78% - 2 levées = 60,39% - 1 levée = 37,83% R = 1,64

N°6 **(a)** (N) x
(S) A1098xx

(b) (N) x
(S) A109xxx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale (2) Jouer le 10. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 64,60% - 3 levées = 26,64% - 2 levées = 8,01%
1 levée = 0,75% R = 3,55

N.B. La présence du 7 augmente le rendement (R = 3,67).

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As, puis jouer (2) un petit et (3) le 10.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,28

Page 274 **N°6 Ajouter :**

(c) (N) x	**(d)** (N) x	**(e)** (N) 10
(S) A10986x	(S) A1097xx	(S) A987xx
(f) (N) 10	**(g)** (N) 10	**(h)** (N) 10
(S) A986xx	(S) A98xxx	(S) A9865x
(i) (N) x	**(j)** (N) x	**(k)** (N) x
(S) A10976x	(S) A109765	(S) A10965x

(c) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 64,60% - 3 levées = 27,85% - 2 levées = 6,80%
1 levée = 0,75% R = 3,56

SO3 (+ 2,43) : (1) Attaquer vers le 6.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 43,20% - 2 levées = 4,37%
1 levée = 0,75% R = 3,46

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2

(d) MAX - N4 - N2 : (1) Donner un coup à blanc. (2) Tirer l'As.
ou bien
(1) Attaquer vers le 7. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 10. Si Est intercale le 8 mettre le 10 et (2) Tirer l'As. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% **R = 3,277**

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 10. Si le 10 perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 43,60% - 3 levées = 41,59% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% **R = 3,273**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 64,60% - 3 levées = 33,91% - 2 levées = 1,49% R = 3,63

(f) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 48,45% - 3 levées = 37,95% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,33

(g) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. **Cf.(b)**
4 levées = 45,22% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,28

Page 274

(h) MAX - N4 - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 9. Sinon (2) Tirer l'As.
4 levées = 48,45% - 3 levées = 44,00% - 2 levées = 7,55% R = 3,41

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer du 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer **soit le 6, soit le 9**. Si (1) Est fournit le 2, le 3 ou le 4, mettre l'As et (2) Jouer le 6. Si Est fournit le 7, laisser courir le 10 et s'il perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 48,44% - 2 levées = 5,59%
1 levée = 0,75% R = 3,38

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(i) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Jouer le 7.
ou bien
(1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 10. Si Est intercale le 8 mettre le 10 et (2) Tirer l'As. Si est fournit le 2, le 3 ou le 4 mettre l'As et (2) Jouer le 10.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 48,44% - 2 levées = 4,85%
1 levée = 1,49% R = 3,37

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 7. Si Est intercale un honneur (2) Jouer **soit le 10, soit le 7**. Si Est intercale le 8 mettre le 10 et (2) Tirer l'As. Sinon (2) Tirer l'As et (3) Jouer le 10.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 46,02% - 2 levées = 8,01%
1 levée = 0,75% R = 3,36

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(j) MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As (2) Jouer le 7.
ou bien
(1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 10. Si Est intercale le 8 mettre le 10 et (2) Tirer l'As. Si est fournit le 2, le 3 ou le 4 mettre l'As et (2) Jouer le 10.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 48,44% - 2 levées = 6,34% R = 3,39

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(k) MAX - N4 - N2 : (1) Donner un coup à blanc. (2) Tirer l'As.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,28

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 6. Si le 10 perd (2) Tirer l'As.
4 levées = 40,37% - 3 levées = 46,03% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,25

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 275 **N°7** **(a)** (N) x
(S) A1098xxx

(b) (N) x
(S) A1098xxxx

(a) MAX - N5 : (1) Tirer l'As et (2) Jouer le 10.
5 levées = 84,78% - 4 levées = 11,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,81

(a) SO4 (+ 1,96) - (b) MAX - N7 - N6 : (1) Attaquer vers le 10.
(a) 5 levées = 81,95% - 4 levées = 16,09% - 3 levées = 1,96% R = 4,80
(b) 7 levées = 40,70% - 6 levées = 54,52% - 4 levées = 4,78% R = 6,36

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°7 Ajouter :

(c) (N) x
(S) A1097xxx

(d) (N) x
(S) A109xxxx

(e) (N) 10
(S) A987xxx

(f) (N) 10
(S) A9xxxxx

(g) (N) 10
(S) A987xxxx

(h) (N) 10
(S) A9xxxxxx

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As.
5 levées = 67,83% - 4 levées = 28,26% - 3 levées = 3,91% R = 4,64

(e) MAX - N5 : (1) Attaquer du 10 et si Est fournit mais ne couvre pas mettre l'As.
5 levées = 84,78% - 4 levées = 13,26% - 3 levées = 1,96% R = 4,83

SO4 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 81,96% - 4 levées = 18,04% R = 4,82

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Tirer l'As. **Cf.(d)**
5 levées = 67,83% - 4 levées = 28,26% - 3 levées = 3,91% R = 4,64

(g) MAX - N7 - N6 : (1) Laisser courir le 10. **Cf.(b)**
7 levées = 40,70% - 6 levées = 54,52% - 5 levées = 4,78% R = 6,36

(h) MAX - N7 - N6 : (1) Tirer l'As.
7 levées = 40,70% - 6 levées = 49,73% - 5 levées = 9,57% R = 6,31

N.B. Pour (d),(f) et (h) les maniements et pourcentages sont les mêmes sans le 10 et le 9

N°8 **(a)** (N) x
(S) A1087

(b) (N) x
(S) A10876

(c) (N) x
(S) A1087xx

(d) (N) x
(S) A1087xxx

MAX - (a) N2 - (b) N2 - (c) N4 - N3 - N2 - (d) N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 10.
(a) 2 levées = 2,32% - 1 levée = 97,68% R = 1,02
(b) 3 levées = 2,18% - 2 levées = 85,93% - 1 levée = 11,89% R = 1,90
(c) 4 levées = 43,60% - 3 levées = 41,58% - 2 levées = 13,33%
1 levée = 1,49% R = 3,27
(d) 5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

Page 275 **(b) N3** : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le 10.
Si le 8 est pris d'un honneur (2) Jouer l'As et (3) Jouer le 6.
3 levées = 3,07% - 2 levées = 82,37% - 1 levée = 14,56% R = 1,89

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°9 **(a)** (N) xx
(S) A1098

(b) (N) 8x
(S) A109x

(a) MAX - N2 : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 9.
2 levées = 77,05% - 1 levée = 22,95% R = 1,77

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 8 . Si le 8 perd (2) Tirer l'As. Si le 8 est couvert, mettre le petit et (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 26,91% - 1 levée = 73,09% R = 1,27

VAR (Ouest = CPL) : (1) Attaquer du petit vers le 9 et (2) Laisser courir le 8. Si le 8 est couvert (3) Jouer le petit.
2 levées = 26,18% - 1 levée = 73,82% R = 1,26

Page 276 **N°9** **(c)** (N) xx
(S) A109x

(d) (N) xx
(S) A1087

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers Sud et si aucun honneur n'apparaît mettre petit. Si Est intercale au premier tour mettre l'As et (2) Attaquer vers le 9. Si le 9 perd (3) Jouer le petit.
2 levées = 24,73% - 1 levée = 75,27% R = 1,25

(d) MAX - N2 : Attaquer (1) vers le 7 et (2) vers le 8. Si Est intercale un honneur au premier ou au deuxième tour (3) Jouer le 10.
2 levées = 13,73% - 1 levée = 86,27% R = 1,14

N°9 Ajouter :

(e) (N) xx
(S) A1097

(f) (N) 87
(S) A109x

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au Valet, à la Dame ou au Roi (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 7.
2 levées = 37,57% - 1 levée = 62,43% R = 1,38

(f) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il est couvert (2) Laisser courir le7. Si le 8 perd (2) Attaquer vers le 9. **Cf.(a)**
2 levées = 77,05% - 1 levée = 22,95% R = 1,77

N°10 **(a)** (N) A8
(S) 109xx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8.
2 levées = 37,08% - 1 levée = 62,92% R = 1,37

N°11 **(a)** (N) xx
(S) A109xx

(b) (N) xx
(S) A1098x

(a/b) MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le 10.
(a) 3 levées = 45,22% - 2 levées = 43,14% - 1 levée = 11,64% R = 2,34
(a) 3 levées = 74,29% - 2 levées = 21,33% - 1 levée = 4,38% R = 2,70

Page 276

N.B. (b) La présence du 7 augmente le rendement et assure 2 levées.
Avec le 7 en Nord : 3 levées = 77,92% - 2 levées = 22,08% R = 2,78
Avec le 7 en Sud : 3 levées = 82,30% - 2 levées = 17,70% R = 2,82

(c)	**(d)**	**(e)**
(N) A8	(N) Ax	(N) Ax
(S) 109xxx	(S) 109xxx	(S) 1097xx

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 64,60% - 2 levées = 27,39% - 1 levée = 8,01% R = 2,57

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement.
3 levées = 68,23% - 2 levées = 31,77% R = 2,68

(d) MAX - N3 - (a) VAR (-) : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 38,76% - 1 levée = 16,02% R = 2,29

(d) SO2 (+ 3,63) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 40,37% - 2 levées = 47,24% - 1 levée = 12,39% R = 2,28

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 43,60% - 1 levée = 11,18% R = 2,34

N°11 Ajouter :

(f)	**(g)**	**(h)**
(N) xx	(N) Ax	(N) 87
(S) A1097x	(S) 1098xx	(S) A109xx

(f) MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 7 et (2) vers le 10.
3 levées = 56,52% - 2 levées = 34,26% - 1 levée = 9,22% R = 2,47

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer du 10.
3 levées = 54,91% - 2 levées = 32,70% - 1 levée = 12,39% R = 2,43

SO2 (+ 8,01) : (1) Tirer l'As.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 50,40% - 1 levée = 4,38% R = 2,41

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(h) MAX - N3 - N2 : (1/2) Laisser courir le 8 et le 7. **Cf.(b)**
3 levées = 74,29% - 2 levées = 21,33% - 1 levée = 4,38% R = 2,70

Page 276 **N°11 Ajouter :**

(i) (N) 8x (S) A109xx	**(j)** (N) 8x (S) A1097x	**(k)** (N) 8x (S) A1096x
(l) (N) 9x (S) A107xx	**(m)** (N) 9x (S) A1076x	**(n)** (N) 9x (S) A10765

(i) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 54,91% - 2 levées = 37,82% - 1 levée = 7,27% R = 2,48

SO2 (+ 3,64) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 51,15% - 1 levée = 3,63% R = 2,42

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(j) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 77,92% - 2 levées = 22,08% R = 2,78

(k) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. Si Est intercale un honneur prendre et (2) Attaquer vers le 6.
3 levées = 61,37% - 2 levées = 31,83% - 1 levée = 6,80% R = 2,55

SO2 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 46,83% - 2 levées = 49,54% - 1 levée = 3,63% R = 2,43

VAR : (1) Attaquer vers le 6. S'il perd à un honneur (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 56,52% - 2 levées = 39,10% - 1 levée = 4,38% R = 2,52

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : VAR (jamais SO2 !!)

(l) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd, Ouest ayant fourni petit (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 9 perd, Ouest ayant fourni le 8 (2) Tirer l'As. Si (1) Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 40,37% - 2 levées = 44,82% - 1 levée = 14,81% **R = 2,256**

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 38,76% - 2 levées = 47,64% - 1 levée = 13,60% **R = 2,252**

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(m) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale un honneur prendre et (2) Attaquer vers le 10. Si le 9 perd (2) Attaquer vers le 10.

ou

(1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Laisser courir le 9. Si (1) Est intercale un honneur prendre et (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 48,45% - 2 levées = 44,75% - 1 levée = 6,80% R = 2,42

SO2 (+ 0,46) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 8 mettre le 10 et sinon donner un coup à blanc et (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 40,37% - 2 levées = 53,29% - 1 levée = 6,34% R = 2,34

N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N3 (jamais SO2 !!)

Page 276 **(n) MAX - N3 - N2 :** (1) Laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 49,66% - 2 levées = 47,17% - 1 levée = 3,17% R = 2,46

Page 277 **N°12** **(a)** (N) 10x / (S) A87xx **(b)** (N) 106 / (S) A87xx

(a/b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10. Si (1) Ouest fournit le 9 (2) Tirer l'As. Dans cette situation, Ouest doit fournir le 9 s'il détient R9, D9 ou V9. Il peut aussi fournir le 9 avec 9x, ce qui est dangereux dans le cas (a) et trompeur dans le cas (b).
3 levées = 40,37% - 2 levées = 44,82% - 1 levée = 14,81% **R = 2,256**

(a) SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 35,53% - 2 levées = 50,87% - 1 levée = 13,60% **R = 2,22**

(b) SO2 (+ 2,42) : (1) Laisser courir le 10. S'il perd en Ouest (2) Laisser courir le 6.
3 levées = 35,53% - 2 levées = 52,08% - 1 levée = 12,39% **R = 2,231**

(b) VAR : (1) Attaquer vers le 6. Si Ouest fournit le 9 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 40,37% - 2 levées = 43,61% - 1 levée = 16,02% **R = 2,243**
N.B. Si on admet que Ouest fournit le 9 avec R9, D9; V9, mais le petit avec 9x, ce maniement **VAR devient N3** :
3 levées = 43,61% - 2 levées = 40,37% - 1 levée = 16,02% **R = 2,276**

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou SO2**
2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N°12 Ajouter :

(c) (N) 10x / (S) A876x **(d)** (N) 10x / (S) A8765 **(e)** (N) 106 / (S) A875x

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10. Si (1) Ouest fournit le 9 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 40,37% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 6,80% **R = 2,336**

(c) SO2 (+ 0,46) : (1) Tirer l'As.
3 levées = 35,53% - 2 levées = 58,13% - 1 levée = 6,34% **R = 2,292**

(c) VAR : (1) Laisser courir le 10. S'il perd en Ouest (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 35,53% - 2 levées = 57,67% - 1 levée = 6,80% **R = 2,287**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N3 (jamais SO2)
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable **Manche = SO2**

(d/e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 10. Si (1) Ouest fournit le 9 (2) Tirer l'As. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 40,37% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 6,80% **R = 2,336**

(d/e) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd en Ouest (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 36,74% - 2 levées = 60,09% - 1 levée = 3,17% **R = 2,336**

N.B. Ces 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 277

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levées : MAX - N3 ou MAX - N2

N°13 **(a)** (N) xxx / (S) A1087 **(b)** (N) xx / (S) A10876

(a) MAX - N2 : (1/2/3) Attaquer vers le 7, puis vers le 8 et le 10.
2 levées = 61,55% - 1 levée = 38,45% R = 1,62

(b) MAX - N3 - N2 : Attaquer(1) vers le 10 et (2) vers le 8.
3 levées = 44,81% - 2 levées = 52,02% - 1 levée = 3,17% R = 2,42

N°13 Ajouter :

(c) (N) xxx / (S) A108x

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8 (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 53,63% - 1 levée = 46,37% R = 1,54

N°13 **(d)** (N) xx / (S) A108xx **(e)** (N) xx / (S) A1087x **(f)** (N) xx / (S) A1076x

(d) MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le 8.
3 levées = 38,76% - 2 levées = 46,43% - 1 levée = 14,81% R = 2,24

(e) MAX - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le 8.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 44,75% - 1 levée = 11,65% R = 2,32

SO2 (+ 0,47) : (1) Donner un coup à blanc (2) Attaquer vers le 10 (3) Tirer l'As.
3 levées = 40,37% - 2 levées = 48,45% - 1 levée = 11,18% R = 2,29

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche = SO2

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 37,14% - 2 levées = 49,26% - 1 levée = 13,60% R = 2,24

N°14 **(a)** (N) xxx / (S) A1098 **(b)** (N) xxx / (S) A109x

MAX - N2 : Attaquer (1) vers le 9, puis (2) vers le 10. (a) Si le 9 et le 10 perdent (3) Attaquer vers le 8.
(a) 2 levées = 89,00% - 1 levée = 11,00% R = 1,89
(b) 2 levées = 67,76% - 1 levée = 32,24% R = 1,68

N.B. (a) Tirer l'As coûterait 3,07%.

N.B. (b) La présence du 7 (xxx / A1097) augmente le rendement sans modifier le maniement :
2 levées = 72,61% - 1 levée = 27,39% R = 1,73

Page 278 **N°15** **(a)** (N) 9xx / (S) A10xx **(b)** (N) xxx / (S) A10xx

(a) Rectifier le maniement :
MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10.
Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le 9. Si le 9 perd en Ouest ou si Est couvre (3) Attaquer vers le10,
2 levées = 57,51% - 1 levée = 42,49% R = 1,58

(b) MAX - N2 - (a) VAR : (1) Attaquer vers le 10. (2/3) Renouveler si Est intercale.
(b) 2 levées = 44,75% - 1 levée = 55,25% R = 1,45
(a) 2 levées = 49,60% - 1 levée = 50,40% R = 1,50

N°15 Ajouter :

(c) (N) 98x / (S) A10xx **(d)** (N) 9xx / (S) A108x **(e)** (N) 9xx / (S) A107x

(c) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert attaquer (2) vers le 8 et (3) vers le 10. Si le 9 perd (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 81,09% - 1 levée = 18,91% R = 1,81

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 85,93% - 1 levée = 14,07% R = 1,86

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 7 et (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 63,32% - 1 levée = 36,68% R = 1,63

N.B. La présence du 6 en Sud (9xx / A1076) augmente le rendement : R = 1,66

N°16 **(a)** (N) Axx / (S) 10987 **(b)** (N) A8x / (S) 109xx

(c) (N) A9x / (S) 10xxx **(d)** (N) Axx / (S) 109xx

(a) MAX - N2 : Laisser courir (1) le 10 et (2) le 9.
2 levées = 85,93% - 1 levée = 14,07% R = 1,86

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. (2) Tirer l'As.
ou bien
(1) Laisser courir le 9. S'il est couvert, attaquer (2) vers le 8 et, si nécessaire, (3) vers le 10. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 72,61% - 1 levée = 27,39% R = 1,73

N.B. Ces 2 maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Ouest intercale. Sinon (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10.
2 levées = 67,76% - 1 levée = 32,24% R = 1,68

(d) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10 et, si Est intercale (3) Renouveler. Si (1) le 9 perd (2) Tirer l'As et (3) Attaquer vers le 10.
2 levées = 53,70% - 1 levée = 46,30% R = 1,54

N.B. La présence du 8 en Sud (1098x) augmente le rendement sans modifier le maniement : R = 1,63

(d) VAR (-) : (1) Tirer l'As. Attaquer (2) vers le 9 et (3) vers le 10.
2 levées = 48,85% - 1 levée = 51,15% R = 1,49

Page 278 **N°16 Ajouter :**

(e) (N) A98

(S) 10xxx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 85,93% - 1 levée = 14,07% R = 1,86 **Cf.16(a)**

Page 279 **N°17** **(a)** (N) xxxx / (S) A10xx **(b)** (N) xxxx / (S) A108x **(c)** (N) xxx / (S) A10xxx

(a/c) MAX - (a) N2 - (c) N3 - (b) VAR (-) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10.
(3) Renouveler si nécessaire.
ou bien (maniement équivalent) :
(1) Donner un coup à blanc. Si Ouest prend d'un honneur (2/3) Attaquer vers le 10.
(a/b) 2 levées = 76,30% - 1 levée = 23,70% R = 1,76
(c) 3 levées = 76,30% - 2 levées = 19,79% - 1 levée = 3,91% **R = 2,724**

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale un honneur ou si Ouest prend d'un honneur (2) Attaquer vers le 10 et (3) Renouveler si nécessaire.
2 levées = 81,09% - 1 levée = 18,91% R = 1,82

(c) SO2 (+ 1,96) - (a/b) VAR : (1) Attaquer vers le 10. (2/3) Renouveler si Est intercale un honneur.
(c) 3 levées = 73,48% - 2 levées = 24,56% - 1 levée = 1,96% **R = 2,715**
(a/b) 2 levées = 75,44% - 1 levée = 24,56% R = 1,75

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N.B. Dans toutes les situations à 8 cartes où la fourchette A10 ne peut pas être exploitée plusieurs fois parce qu'elle manque d'appui (N°17a/c), il faut soit tirer l'As, soit donner un coup à blanc et de préférence en attaquant vers A10 (si on dispose des **trois** communications nécessaires), le joueur en flanc qui possède RDVx "pouvant" avoir la tentation d'intercaler…Il existe en effet **trois honneurs secs contre deux petits singletons** derrière la fourchette, et l'avantage est de 2,83%. Cet avantage peut se réduire à 0,87% si l'attaque vers le 10 aurait couvert l'un des partages 5-0.

On retrouve une situation analogue dans les diagrammes 21(b), 22(a), 23(a) et 25(a/b).

Ajouter :

(d) (N) xxx

(S) A108xx

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale un honneur ou si Ouest prend d'un honneur (2) Attaquer vers le 10 et (3) Renouveler si nécessaire.
3 levées = 79,13% - 2 levées = 18,91% - 1 levée = 1,96% R = 2,77

N°18 Supprimer les parenthèses dans le diagramme et ajouter (b/c/d/e/f) :

(a) (N) 10xx / (S) A87xx **(b)** (N) 10x / (S) A87xxx **(c)** (N) 10 / (S) A876xxx

(d) (N) 10xx / (S) A8xxx **(e)** (N) 10x / (S) A8xxxx **(f)** (N) 10 / (S) A87xxxx

Page 279 **MAX - (a/d) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - (c) N5 - N4 :** (1) Laisser courir le 10 (a/b/c/d) **ou bien**
(1) Attaquer vers le 10 ((a/b/d) et (2) Attaquer vers le 8.
(maniements équivalents pour a/b/d)
(a) 3 levées = 70,65% - 2 levées = 27,39% - 1 levée = 1,96% R = 2,69
(b) 4 levées = 70,65% - 3 levées = 25,44% - 2 levées = 3,91% R = 3,67
(c) 5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67
(d) 3 levées = 70,65% - 2 levées = 25,44% - 1 levée = 3,91% R = 2,67

MAX - (e) N4 - N3 - (f) N5 - N4 : (1) Tirer l'As.
4/5 levées = 67,83% - 3/4 levées = 28,26% - 2/3 levées = 3,91%
R = 3,64 ou 4,64
N.B. La présence du 10 et du 8 (e/f), et du 7 pour (f), n'apporte rien...

Page 280 **N°19** **(a)** (N) A8xx / (S) 10xxx **(b)** (N) A8x / (S) 107xxx

(a) MAX - N2 (et Est = CPL) : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 10. De même sans le 8.
2 levées = 76,30% - 1 levée = 23,70% R = 1,76
(en cas de répartition 4-1 on espère un honneur sec en Ouest)

VAR (-) (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 10 **ou** (1) Laisser courir le 10.
Si nécessaire (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 70,65% - 1 levée = 29,35% R = 1,71
(en cas de répartition 4-1 on espère le 9 sec en Est)

(b) MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 8 et, si Ouest a un honneur sec, (2/3) vers le 10.
Si Est défausse au premier tour (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 76,30% - 2 levées = 21,74% - 1 levée = 1,96% R = 2,74

VAR (-) (Ouest = CPL) : (1) Laisser courir le 10. Si nécessaire (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 70,65% - 2 levées = 25,44% - 1 levée = 3,91% R = 2,67

N.B. VAR : Avec le 6 en Sud : 1 levée = 1,96% et R = 2,69

Ajouter :

(c) (N) Axxx / (S) 10876 **(d)** (N) Axx / (S) 10876x **(e)** (N) Axx / (S) 108765

(c) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 10. De même sans le 8, le 7 et le 6.
2 levées = 76,30% - 1 levée = 23,70% R = 1,76
(en cas de répartition 4-1 on espère un honneur sec en Ouest)

VAR (-) (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 10 ou (1) Laisser courir le 10.
Si nécessaire (2) Laisser courir le 8.
2 levées = 70,65% - 1 levée = 29,35% R = 1,71

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 10. De même sans le 8, le 7 et le 6.
3 levées = 76,30% - 2 levées = 19,79% - 1 levée = 3,91% R = 2,72

VAR (-) (Ouest = CPL) : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 70,65% - 2 levées = 25,44% - 1 levée = 3,91% R = 2,67

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. Si Ouest fournit un honneur (2) Attaquer vers le 10
3 levées = 76,30% - 2 levées = 21,74% - 1 levée = 1,96% R = 2,74

VAR (-) (Ouest = CPL) : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 70,65% - 2 levées = 27,39% - 1 levée = 1,96% R = 2,69

Page 280 **N°20** **(a)** (N) xxxx / (S) A1098 **(b)** (N) xxxx / (S) A109x

(c) (N) xxx / (S) A1098x **(d)** (N) xxx / (S) A109xx

MAX - (a/b) N2 - (c/d) N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le 10. (3) Renouveler si nécessaire.

(a) 2 levées = 92,39% - 1 levée = 7,61% R = 1,92
(b) 2 levées = 83,91% - 1 levée = 16,09% R = 1,84
(c) 3 levées = 92,39% - 2 levées = 5,65% - 1 levée = 1,96% R = 2,90
(d) 3 levées = 81,95% - 2 levées = 16,09% - 1 levée = 1,96% R = 2,80

N.B. (c) La présence du 7 augmente le rendement et assure 2 levées (R = 2,92)

N°21 **(a)** (N) xx / (S) A1098xx **(b)** (N) xx / (S) A109xxx

(a) MAX - N4 - N3 - (b) SO3 (+ 1,96) : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le 10.

(a) 4 levées = 90,43% - 3 levées = 7,61% - 2 levées = 1,96% R = 3,88
(b) 4 levées = 73,48% - 3 levées = 24,56% - 2 levées = 1,96% **R = 3,715**

(b) MAX - N4 : (1) Tirer l'As (ou donner un coup à blanc) et (2) Attaquer vers le 9.

4 levées = 76,30% - 3 levées = 19,79% - 2 levées = 3,91% **R = 3,724**

N.B. (a) La présence du 7 augmente le rendement et assure 2 levées (R = 3,92)

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°21 Ajouter :

(c) (N) xx / (S) A1097xx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 7 (2) Attaquer vers le 10.

4 levées = 79,13% - 3 levées = 18,91% - 2 levées = 1,96% R = 3,77

Page 281 **N°22** **(a)** (N) 9xxx / (S) A10xx **(b)** (N) 9xx / (S) A10xxx

(a) MAX - N2 - (b) N3 : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 9.

(a) 2 levées = 84,78% - 1 levée = 15,22% R = 1,85
(b) 3 levées = 84,78% - 2 levées = 11,31% - 1 levée = 3,91% R = 2,81

(b) MAX - N2 - (a) VAR 1 (Est = CPL) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Ouest intercale. Sinon (2) Attaquer vers le 10. (3) Renouveler si nécessaire.

(b) 3 levées = 81,95% - 2 levées = 18,05% R = 2,82
(a) 2 levées = 83,91% - 1 levée = 16,09% R = 1,84

VAR 2 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 9.

(a) 2 levées = 83,91% - 1 levée = 16,09% R = 1,84
(b) 3 levées = 81,95% - 2 levées = 16,09% - 1 levée = 1,96% R = 2,80

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 281 **N°22** **Ajouter les diagrammes avec le 8 en Sud ou en Nord et ceux avec le 7 en Sud :**

(c) (N) 9xxx
(S) A108x

(d) (N) 9xx
(S) A108xx

(e) (N) 98xx
(S) A10xx

(f) (N) 98x
(S) A10xxx

(g) (N) 9xxx
(S) A107x

(h) (N) 9xx
(S) A107xx

(c/d/e/f) MAX - (c/e) N2 - (d/f) N3 : (1) Laisser courir le 9.
Attaquer (2) vers le 8 et, si nécessaire(3) vers le 10.
(c/e) 2 levées = 92,39% - 1 levée = 7,61% R = 1,92 **Cf.20(a)**
(d/f) 3 levées = 90,43% - 2 levées = 9,57% R = 2,90

(g/h) MAX - (g) N2 - (h) N3 : (1) Attaquer vers le 7. Si Est intercale le 8 mettre le 10.
(g) 2 levées = 89,57% - 1 levée = 10,43% R = 1,90
(h) 3 levées = 87,61% - 2 levées = 10,43% - 1 levée = 1,96% R = 2,86

(h) SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9 (2) Renouveler si Ouest intercale.
3 levées = 81,96% - 2 levées = 18,04% R = 2,82

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Ajouter N°22 BIS :

(a) (N) 10987
(S) Axxx

(b) (N) 1098
(S) A7xxx

(c) (N) 1098x
(S) A6xx

(d) (N) 1098
(S) A6xxx

(e) (N) 109xx
(S) A7xx

(f) (N) 109x
(S) A7xxx

(g) (N) 109xx
(S) Axxx

(h) (N) 109x
(S) Axxxx

(a/b) MAX - (a) N2 - (b) N3 : (1/2/3) Attaquer du 10, du 9 et du 8.
(a) 2 levées = 92,39% - 1 levée = 7,61% R = 1,92
(b) 3 levées = 90,43% - 2 levées = 9,57% R = 2,90

(c) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. (On fait 2 levées avec un honneur sec en Est ou Ouest)
2 levées = 84,78% - 1 levée = 15,22% R = 1,85

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10 ou attaquer du 10. Si Est fournit le 7 (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 70,65% - 2 levées = 25,44% - 1 levée = 3,91% R = 2,67

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer du 10. (On fait 2 levées avec un honneur sec en Est ou le 8 sec en Ouest)
2 levées = 79,13% - 1 levée = 20,87% R = 1,79

Page 281 **(f) MAX - N3 - N2 :** (1) Attaquer vers le 10 ou attaquer du 10. (On fait 2 levées avec le 8 sec en Ouest)
3 levées = 70,65% - 2 levées = 25,44% - 1 levée = 3,91% R = 2,67

(g) MAX - N2 : (1) Tirer l'As. (On fait 2 levées avec un honneur sec en Est)
2 levées = 76,30% - 1 levée = 23,70% R = 1,76 **(De même sans le 9)**

(h) MAX - N3 - N2 : (1) Tirer l'As. (de même sans le 10 et le 9)
3 levées = 67,83% - 2 levées = 28,26% - 1 levée = 3,91% R = 2,64

N°23 **(a)** (N) A10x
(S) 9xxxx

(b) (N) A108
(S) 9xxxx

(a) MAX - N3 - (b) VAR (-) : (1) Tirer l'As et (2) Attaquer vers le 10 (a) ou Jouer le 10 (b).
3 levées = 84,78% - 2 levées = 11,31% - 1 levée = 3,91% R = 2,81

(a) SO2 (+ 1,96) - (b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. (2) (a) Renouveler si Ouest intercale. Si (1) le 10 perd (2) Turer l'As (a) ou Attaquer vers le 8 (b).
(a) 3 levées = 81,95% - 2 levées = 16,09% - 1 levée = 1,96% R = 2,80
(b) 3 levées = 90,43% - 2 levées = 7,61% - 1 levée = 1,96% R = 2,88

N.B. (b) La présence du 7 augmente le rendement et assure 2 levées (R = 2,92)

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°23 Ajouter :

(c) (N) A10x
(S) 98xxx

(d) (N) A107
(S) 9xxxx

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 90,43% - 2 levées = 7,61% - 1 levée = 1,96% R = 2,88

N.B. Le 7 en Nord assure 2 levées : 3 levées = 92,39% - 2 levées = 7,61% R = 2,92
Le 7 en Sud assure 2 levées : 3 levées = 90,43% - 2 levées = 9,57% R = 2,90

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 7.
3 levées = 87,61% - 2 levées = 10,43% - 1 levée = 1,96% R = 2,86

Page 282 **N°24** **(a)** (N) Ax
(S) 108765x

MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10
4 levées = 70,65% - 3 levées = 27,39% - 2 levées = 1,96% R = 3,69

N.B. Sans le 5 :
4 levées = 70,65% - 3 levées = 25,44% - 2 levées = 3,91% R = 3,67

N°24 **Ajouter sans le 6 :**

(b) (N) Ax
(S) 1087xxx

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As
4 levées = 67,83% - 3 levées = 28,26% - 2 levées = 3,91% R = 3,64

Page 282

Avec le 6 en Nord :

(c) (N) A6 — (S) 1087xxx

(d) (N) A6 — (S) 10875xx

(c/d) MAX - (c) N4 - (d) N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10
(c) 4 levées = 70,65% - 3 levées = 25,44% - 2 levées = 3,91% R = 3,67
(d) 4 levées = 70,65% - 3 levées = 27,39% - 2 levées = 1,96% R = 3,69

(c) SO3 (sans le 5) (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 6.
4 levées = 67,83% - 3 levées = 30,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,66

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°25

(a) (N) Ax — (S) 1098xxx

(b) (N) A8 — (S) 109xxxx

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N4 : (1) Tirer l'As. (2) Attaquer vers le 8 (a) ou Jouer le 8 (b).
(a) 4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83
(b) 4 levées = 84,78% - 3 levées = 11,31% - 2 levées = 3,91% R = 3,81

(b) SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 81,96% - 3 levées = 16,09% - 2 levées = 1,96% R = 3,80

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°25 **Ajouter sans le 8 :**

(c) (N) Ax — (S) 109xxxx

MAX - N4 - N3 : (1) Tirer l'As
4 levées = 76,30% - 3 levées = 19,78% - 2 levées = 3,91% R = 3,72

Ajouter avec le 8 et le 7 :

(d) (N) A8 — (S) 1097xxx

MAX - N4 : (1) Tirer l'As
4 levées = 84,78% - 3 levées = 15,22% R = 3,85

N°26

(a) (N) xx — (S) A108xxx

(b) (N) xx — (S) A1087xx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est intercale.
(a) 4 levées = 70,65% - 3 levées = 25,44% - 2 levées = 3,91% R = 3,67
(b) 4 levées = 70,65% - 3 levées = 27,39% - 2 levées = 1,96% R = 3,69

Page 282 **N°27** **(a)** (N) xx

(S) A109xxxx

(N) xxx 3 combinaisons **(b/c/d) remplace le N°27(b)**

(S) A10xx(xx)

MAX - (a) N6 - N5 - (b) N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est intercale et si Ouest défausse.
6(5) levées = 40,70% - 5(4) levées = 54,52% - 4(3) levées = 4,78% R = 5,36 (4,36)

Ajouter :

(e) (N) xx
(S) A10xxxxx

(f) (N) xxxxxx
(S) A10x

MAX - (e) N6 - N5 - (f) N5 - N4 :
6(5) levées = 40,70% - 5(4) levées = 49,73% - 4(3) levées = 9,57% R = 5,31 (4,31)

Pour ces 2 combinaisons la présence du 10 n'apporte rien (R = 5,31 ou 4,31)

N°27 BIS (N) 9xx(xxx) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°27(d)**

(S) A10x

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est intercale et si Ouest défausse.
5 levées = 40,70% - 4 levées = 54,52% - 3 levées = 4,78% R = 4,36

Ajouter :

(e) (N) 9x
(S) A10xxxxx

(f) (N) 9xxxxxx
(S) A10

(g) (N) 98xxxxx
(S) A10

(e/f) MAX - N6 - N5 :
6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,73% - 4 levées = 9,57% R = 5,31

Pour ces 2 combinaisons la présence du 10 n'apporte rien (R = 5,31)
De même pour (e) la présence du 8 en Nord (98/A10xxxxx) ne modifie pas le rendement

(g) remplace le N°27(c) du dictionnaire : MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le 10**..**
6 levées = 40,70% - 5 levées = 54,52% - 4 levées = 4,78% R = 5,36

N°27 BIS Ajouter :

(h) (N) 9x
(S) A108xxxx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer du 9 ou vers le 9.
6 levées = 40,70% - 5 levées = 54,52% - 4 levées = 4,78% R = 5,36

Page 285

IL MANQUE L'AS ET LE NEUF

N°1 **(a)** (N) x / (S) RDV10x **(b)** (N) x / (S) RDV108

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (/2/3/4) Tirer en tête.
(a) 4 levées = 62,66% - 3 levées = 37,34% R = 3,63
(b) 4 levées = 72,35% - 3 levées = 27,65% R = 3,72

N°1 Ajouter :

(c) (N) - / (S) RDV10x **(d)** (N) - / (S) RDV10xx

(e) (N) - / (S) RDV109x **(f)** (N) - / (S) RDV1087

(g) (N) - / (S) RDV1086 **(h)** (N) - / (S) RDV1076

(i) (N) 10 / (S) RDVxx

(c) MAX - N4 : (1/2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 32,72% - 3 levées = 67,28% R = 3,33

(d) MAX - N5 : (1/2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet et le 10.
5 levées = 62,17% - 4 levées = 30,53% - 3 levées = 7,30% R = 4,55

SO4 (+ 0,96) : (1) Jouer un petit et (2/3/4/5) Jouer le Roi, la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 93,66% - 3 levées = 6,34% R = 3,94

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 (jamais SO4 !)

(e) MAX - N5 : (1/2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet et le 10.
5 levées = 92,70% - 4 levées = 7,30% R = 4,93

(f) MAX - N5 : (1/2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet et le 10.
5 levées = 71,86% - 4 levées = 28,14% R = 4,72

(g) MAX - N5 - N4 : (1/2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet et le 10.
5 levées = 70,89% - 4 levées = 23,74% - 3 levées = 5,37% R = 4,66

(h) MAX - N5 - N4 : (1/2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet et le 10.
5 levées = 63,63% - 4 levées = 31,00% - 3 levées = 5,37% R = 4,58

(i) MAX - N4 : (1/2/3/4) Jouer le 10, le Roi, la Dame et le Valet.
4 levées = 62,17% - 3 levées = 37,83% R = 3,62

N°2 **(a)** (N) x / (S) RDV10xx **(b)** (N) x / (S) RDV108x

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (/2/3/4) Tirer en tête.
(a) 5 levées = 85,19% - 4 levées = 13,32% - 3 levées = 1,49% R = 4,84
(b) 5 levées = 87,61% - 4 levées = 10,90% - 3 levées = 1,49% R = 4,86

Page 285 **(b) SO4 (+ 0,75) :** (1) Attaquer vers le 8 et (/2/3/4) Tirer en tête.
5 levées = 50,47% - 4 levées = 48,79% - 3 levées = 0,75% R = 4,50

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 (jamais SO4 !)

N°2 Ajouter :

(c) (N) -
(S) RDV10xxx

(d) (N) 10
(S) RDVxxx

(c) MAX - N6 - N5 : (1/2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet et le 10.
6 levées = 83,98% - 5 levées = 14,53% - 4 levées = 1,49% R = 5,82

(d) MAX - N5 - N4 : (1/2/3/4) Jouer le 10, le Roi, la Dame et le Valet.
5 levées = 83,98% - 4 levées = 14,53% - 3 levées = 1,49% R = 4,82

N°3

(a) (N) xx
(S) RDV10x

(b) (N) xx
(S) RDV108

(c) (N) 10x
(S) RDV8x

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10. (b/c) Si Ouest défausse (2) Attaquer vers le 8.
Sinon (2/3/4) Tirer en tête.
(a) 4 levées = 85,19% - 3 levées = 14,81% R = 3,85
(b/c) 4 levées = 88,35% - 3 levées = 11,65% **R = 3,883**

(c) VAR (Ouest = CPL) : (1) Attaquer du petit vers le Valet.
4 levées = 87,61% - 3 levées = 12,39% **R = 3,876**

N°4

(a) (N) 107x
(S) RDV8x

(b) (N) Vxx
(S) RD107x

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
(a) 4 levées = 100% R = 4,00
(b) 4 levées = 98,04% - 3 levées = 1,96% R = 3,98

Page 286 **N°5**

(a) (N) V8x
(S) RD10xx

(b) (N) 10x
(S) RDV8xx

MAX - (a) N4 - (b) N5 : (1) Attaquer vers le 10.
4/5 levées = 98,04% - 3/4 levées = 1,96% R = 3,98 (a) ou 4,98 (b)

Ajouter N° 5 BIS :

(a) (N) -
(S) RDV10xxxx

(b) (N) x
(S) RDV10xxx

(c) (N) xx
(S) RDV10xx

(d) (N) 10
(S) RDVxxxx

(a) MAX - N7 : (1/2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet et le 10.
7 levées = 96,09% - 6 levées = 3,91% R = 6,96

(b) MAX - N6 : (1/2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet et le 10.
6 levées = 96,09% - 5 levées = 3,91% R = 5,96

(c) MAX - N5 : (1/2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet et le 10.
5 levées = 96,09% - 4 levées = 3,91% R = 4,96

(d) MAX - N6 : (1/2/3/4) Jouer le 10, le Roi, la Dame et le Valet.
6 levées = 96,09% - 5 levées = 3,91% R = 5,96

IL MANQUE L'AS ET LE DIX

N°6 **(a)** (N) x / (S) RDV9 **(b)** (N) x / (S) RDV8

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 50,18% - 2 levées = 49,82% R = 2,50

(b) MAX - N3 - (a) VAR : (1) Attaquer vers le Valet et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
(a) 3 levées = 22,49% - 2 levées = 77,51% R = 2,22
(b) 3 levées = 5,84% - 2 levées = 94,16% R = 2,06

Ajouter N° 6 BIS :

(a) (N) - / (S) RDVx **(b)** (N) - / (S) RDV7

(c) (N) - / (S) RDV8 **(d)** (N) - / (S) RDV9

(a) MAX - N3 : (1) Jouer le petit (2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
3 levées = 0,12% - 2 levées = 99,88% R = 2,00

(b) MAX - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le Valet.
3 levées = 0,37% - 2 levées = 99,63% R = 2,00

(c) MAX - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le Valet.
3 levées = 2,86% - 2 levées = 97,14% R = 2,03

(d) MAX - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le Valet.
3 levées = 12,49% - 2 levées = 87,51% R = 2,12

N°6 Ajouter :

(c) (N) - / (S) RDVxx **(d)** (N) - / (S) RDV98

(e) (N) - / (S) RDV97 **(f)** (N) - / (S) RDV96

(g) (N) - / (S) RDV87 **(h)** (N) - / (S) RDV86

(i) (N) - / (S) RDV76 **(j)** (N) x / (S) RDVx

(c) MAX - N3 : (1) Jouer un petit (2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
3 levées = 33,08% - 2 levées = 66,92% R = 2,33

N.B. La présence du 9 (RDV9x) augmente le rendement :
3 levées = 55,39% - 2 levées = 44,61% R = 2,55

(d/e/f/g/h/i) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le Valet.
(d) 4 levées = 22,31% - 3 levées = 77,69% R = 3,22
(e) 4 levées = 5,66% - 3 levées = 66,02% - 2 levées = 28,32% R = 2,77
(f) 4 levées = 0,84% - 3 levées = 59,02% - 2 levées = 40,14% R = 2,61
(g) 4 levées = 5,66% - 3 levées = 66,02% - 2 levées = 28,32% R = 2,77
(h) 4 levées = 0,84% - 3 levées = 47,18% - 2 levées = 51,98% R = 2,49
(i) 4 levées = 0,84% - 3 levées = 47,18% - 2 levées = 51,98% R = 2,49

Page 286 **(j) MAX - N3 :** (1) Attaquer vers le Roi. S'il tient (2) Jouer le petit.
3 levées = 2,32% - 2 levées = 97,68% R = 2,02

N°7

(a) (N) x	**(b)** (N) 8	**(c)** (N) x
(S) RDV9x	(S) RDV9x	(S) RDV98

(a/b) MAX - (a) N4 - N3 - (b) N4 - (c) VAR : (1) Attaquer vers le 9 (a/c) ou (1) Laisser courir le 8 (b).
(a) 4 levées = 31,09% - 3 levées = 50,48% - 2 levées = 18,43% R = 3,13
(b) 4 levées = 31,09% - 3 levées = 68,91% R = 3,31
(c) 4 levées = 35,93% - 3 levées = 64,07% **R = 3,359**

(c) MAX - N4 - (a/b) VAR (pour 2 levées directes) : (1) Attaquer vers le Valet, puis (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
(c) 4 levées = 36,34% - 3 levées = 63,66% **R = 3,363**
Cf.Ch 1, N°8, page 62
(a/b) 4 levées = 26,65% - 3 levées = 45,70% - 2 levées = 27,65% R = 2,99

N.B. (a) La présence du 7 en Sud (x / RDV97) augmente le rendement : R = 3,18

Ajouter N°7 BIS :

(a) (N) -
(S) RDVxxx

(b) (N) -	**(c)** (N) -	**(d)** (N) -
(S) RDV7xx	(S) RDV76x	(S) RDV765
(e) (N) -	**(f)** (N) -	**(g)** (N) -
(S) RDV8xx	(S) RDV86x	(S) RDV865
(h) (N) -	**(i)** (N) -	**(j)** (N) -
(S) RDV87x	(S) RDV876	(S) RDV9xx
(k) (N) -	**(l)** (N) -	**(m)** (N) -
(S) RDV965	(S) RDV975	(S) RDV976

(a) MAX - N4- N3 : (1) Jouer un petit (2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
4 levées = 62,17% - 3 levées = 31,49% - 2 levées = 6,34% R = 3,56

(b) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 1,78% - 4 levées = 60,39% - 3 levées = 30,53%
2 levées = 7,30% R = 3,566

(b) SO3 (+ 0,96) : (1) Jouer un petit (2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
4 levées = 62,17% - 3 levées = 31,49% - 2 levées = 6,34% R = 3,558

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(c) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 1,78% - 4 levées = 64,75% - 3 levées = 26,17%
2 levées = 7,30% R = 3,61

(c) SO3 (+ 0,96) : (1) Jouer un petit (2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
4 levées = 62,17% - 3 levées = 31,49% - 2 levées = 6,34% R = 3,56

Page 286

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(d) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 1,78% - 4 levées = 64,75% - 3 levées = 29,07%
2 levées = 4,40% R = 3,64

(e) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 8,88% - 4 levées = 54,75% - 3 levées = 29,07%
2 levées = 7,30% R = 3,65

SO3 (+ 0,96) : (1) Jouer un petit (2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
4 levées = 63,63% - 3 levées = 30,03% - 2 levées = 6,34% R = 3,57

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(f) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 8,88% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 26,17%
2 levées = 7,30% R = 3,68

SO3 (+ 0,96) : (1) Jouer un petit (2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
4 levées = 63,63% - 3 levées = 30,03% - 2 levées = 6,34% R = 3,57

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !)

(g) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 8,88% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 29,07%
2 levées = 4,40% R = 3,71

(h) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 10,34% - 4 levées = 67,82% - 3 levées = 16,47%
2 levées = 5,37% R = 3,83

SO3 (+ 0,96) : (1) Jouer un petit (2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
4 levées = 63,63% - 3 levées = 31,97% - 2 levées = 4,40% R = 3,59

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !)

(i) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 10,34% - 4 levées = 69,76% - 3 levées = 19,90% R = 3,90

(j) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 26,65% - 4 levées = 44,24% - 3 levées = 22,77%
2 levées = 6,34% R = 3,91

SO3 (+ 0,96) : (1) Jouer un petit (2/3/4) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
4 levées = 70,89% - 3 levées = 23,74% - 2 levées = 5,37% R = 3,66

N.B. : La présence du 7 (RDV97x) augmente le rendement : MAX : R = 4,01

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !)

(k) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 26,65% - 4 levées = 45,70% - 3 levées = 23,25%
2 levées = 4,40% R = 3,95

(l) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 28,10% - 4 levées = 50,06% - 3 levées = 17,44%
2 levées = 4,40% R = 4,02

Page 286 **(m) MAX - N5 - N4 :** (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
5 levées = 28,10% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 19,90% R = 4,08

Page 287 **N°8** **(a)** (N) x
(S) RDV8x

(b) (N) x
(S) RDV87

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. (2/3) Tirer en tête.
(a) 4 levées = 8,88% - 3 levées = 55,23% - 2 levées = 35,89% R = 2,73
(b) 4 levées = 10,34% - 3 levées = 70,25% - 2 levées = 19,41% R = 2,91

(a) SO3 (+ 4,36) : (1) Attaquer vers le Valet. S"il tient (2) Jouer un petit.
3 levées = 68,47% - 2 levées = 31,53% R = 2,68

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(b) SO3 (+ 1,71) : (1) Attaquer vers le 8. (2/3) Tirer en tête.
4 levées = 5,17% - 3 levées = 77,13% - 2 levées = 17,70% R = 2,87
N.B. Les chances pour 4 levées augmentent beaucoup si Est "oublie" d'intercaler avec A109x ou 109xx (+ 8,88% - R = 2,96)

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°8 Ajouter :

(c) (N) x
(S) RDV86

(d) (N) x
(S) RDV76

(e) (N) x
(S) RDV7x

(f) (N) x
(S) RDVxx

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. (2/3) Tirer en tête.
4 levées = 8,88% - 3 levées = 58,14% - 2 levées = 32,98% R = 2,76

SO3 (+ 1,94) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il tient (2) Jouer le 8. Sinon (2/3) Tirer en tête.
3 levées = 68,96% - 2 levées = 31,04% R = 2,69

VAR : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il tient (2) Jouer le Roi. Sinon (2/3) Tirer en tête.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 63,79% - 2 levées = 31,77% R = 2,73

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C à 4K (sauf 3SA) = VAR
Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Vulnérable Manche = SO3

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale le 8, le 9 ou le 10 (2/3) Tirer en tête. Sinon (2) Jouer le 7.
4 levées = 1,78% - 3 levées = 65,24% - 2 levées = 32,98% R = 2,69

Page 287

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale le 8, le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2/3) Tirer en tête. Sinon (2) Jouer le petit.
3 levées = 67,02% - 2 levées = 32,98% R = 2,67

N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale le 8, le 9 ou le 10 (2/3) Tirer en tête. Sinon (2) Jouer le petit.
4 levées = 1,78% - 3 levées = 60,88% - 2 levées = 37,34% R = 2,64

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(f) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Jouer un petit.
3 levées = 67,02% - 2 levées = 32,98% R = 2,67

N°9 **(a)** (N) x
(S) RDV8xx

(b) (N) x
(S) RDV87x

MAX - (a) N5 - N3 - (b) N5 : (1) Attaquer vers le Valet et (2/3) Tirer en tête.
(a) 5 levées = 38,76% - 4 levées = 46,43% - 3 levées = 13,32%
2 levées = 1,49% R = 4,22
(b) 5 levées = 38,76% - 4 levées = 51,27% - 3 levées = 8,48%
2 levées = 1,49% R = 4,27

(a) SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est fournit le 9 ou le 10, mettre un petit et (2/3) Tirer en tête. (Est doit intercaler quand il détient le 10 et le 9)
4 levées = 86,40% - 3 levées = 12,11% - 2 levées = 1,49% R = 3,85

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N3 (jamais SO4 !)

(b) SO4 (+ 2,42) et SO3 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 8 et (2/3) Tirer en tête.
5 levées = 8,72% - 4 levées = 83,73% - 3 levées = 6,80%
2 levées = 0,75% R = 4,00

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO4)
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO4 - SO3)

N°9 Ajouter :

(c) (N) x
(S) RDV86x

MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et (2/3) Tirer en tête.
5 levées = 38,76% - 4 levées = 46,43% - 3 levées = 13,32%
2 levées = 1,49% R = 4,22

SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est fournit le 9 ou le 10, mettre le Valet et (2/3) Tirer en tête. Si le 8 perd (2/3) Tirer en tête.
5 levées = 12,27% - 4 levées = 74,13% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 3,97

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N3 (jamais SO4 !)

Page 287 **N°10** **(a)** (N) x

(S) RDVxxx

MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et (2/3) Tirer en tête.
5 levées = 35,53% - 4 levées = 49,66% - 3 levées = 13,32%
2 levées = 1,49% R = 4,19

SO4 (+ 1,21) : (1) Donner un coup à blanc. **Cf.N°9(a)**
4 levées = 86,40% - 3 levées = 12,11% - 2 levées = 1,49% R = 3,85

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N3 (jamais SO4 !)

Page 288 **N°11** **(a)** (N) x

(S) RDV9xx

MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Valet et (2/3) Tirer en tête.
5 levées = 51,68% - 4 levées = 35,93% - 3 levées = 10,90%
2 levées = 1,49% R = 4,38

SO4 (+ 4,84) - SO3 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 41,99% - 4 levées = 50,46% - 3 levées = 6,80%
2 levées = 0,75% R = 4,34

N.B. : La présence du 7 en Sud (RDV97x) augmente le rendement : MAX : R = 4,40

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 - SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4 - SO3

N°11 Ajouter :

(b) (N) x

(S) RDV98x

(c) (N) 8

(S) RDV9xx

(b) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer le Roi.
5 levées = 54,10% - 4 levées = 44,41% - 3 levées = 1,49% R = 4,53

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 8.
5 levées = 41,99% - 4 levées = 56,52% - 3 levées = 1,49% R = 4,405

N5 : (1) Attaquer vers le Valet (Laisser courir le 8 si Est ne fournit pas) et (2) Jouer le Roi.
5 levées = 51,68% - 4 levées = 35,93% - 3 levées = 11,64%
2 levées = 0,75% R = 4,385

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

Ajouter N° 11 BIS :

(a) (N) -

(S) RDVxxxx

(b) (N) -

(S) RDV87xx

(c) (N) -

(S) RDV9xxx

(d) (N) -

(S) RDV97xx

(e) (N) -

(S) RDV98xx

Page 288 **(a) MAX - N6 - N4 :** (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
6 levées = 35,53% - 5 levées = 48,45% - 4 levées = 14,53%
3 levées = 1,49% R = 5,18

SO5 (+ 2,42) : (1) Donner un coup à blanc.
5 levées = 86,40% - 4 levées = 12,11% - 3 levées = 1,49% R = 4,85

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N4 (jamais SO5 !)

N.B. La présence du 8 augmente le rendement du maniement MAX :
6 levées = 38,76 % R = 5,21

(b) MAX - N6 - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
6 levées = 38,76% - 5 levées = 50,06% - 4 levées = 9,69%
3 levées = 1,49% R = 5,26

(c) MAX - N6 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
6 levées = 51,68% - 5 levées = 34,72% - 4 levées = 12,11%
3 levées = 1,49% R = 5,37

SO5 (+ 2,42) : (1) Donner un coup à blanc.
5 levées = 88,82% - 4 levées = 9,69% - 3 levées = 1,49% R = 4,87

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N4 (jamais SO5 !)

(d) MAX - N6 - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
6 levées = 51,68% - 5 levées = 37,14% - 4 levées = 9,69%
3 levées = 1,49% R = 5,39

(e) MAX - N6 - N5 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
6 levées = 54,10% - 5 levées = 44,41% - 4 levées = 1,49% R = 5,53

Page 288 **N°12**

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) x	(N) x	(N) x
(S) RDVxxxx	(S) RDV87xx	(S) RDV9xxx

MAX - (a) N6 - N5 - (b/c) N6 : (1) Attaquer vers le Valet et (2/3) Tirer en tête.
(a/b) 6 levées = 70,65% - 5 levées = 25,44% - 4 levées = 3,91% R = 5,67
(c) 6 levées = 76,31% - 5 levées = 19,78% - 4 levées = 3,91% R = 5,72

(b) SO5 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 7 et (2/3) Tirer en tête.
6 levées = 23,17% - 5 levées = 74,87% - 4 levées = 1,96% R = 5,21

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4, 5 ou 6 levées : MAX - N6 (jamais SO5 !)

(c) SO5 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9 et (2/3) Tirer en tête.
6 levées = 50,87% - 5 levées = 47,17% - 4 levées = 1,96% R = 5,49

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = MAX - N6 (jamais SO5)
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 5K = MAX - N6
Vulnérable 5C, 5P, 5SA = MAX ou SO5

N°12 Ajouter :

(d) (N) x
(S) RDV98xx

MAX - N6 : (1) Attaquer vers le Valet et (2/3) Tirer en tête.
6 levées = 76,30% - 5 levées = 23,70% R = 5,76

Page 288 **Ajouter N° 12 BIS :**

(a) (N) -

(S) RDVxxxxx

MAX - N7 - N6 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame, le Valet.
7 levées = 67,83% - 6 levées = 28,26% - 5 levées = 3,91% R = 6,64

N.B. La présence du 9 augmente le rendement : 7 levées = 73,48% et R = 6,70
6 levées = 38,76 % R = 5,21

La présence du 9 et du 8 assure 6 levées : R = 6,73

N.B. N°6 à N°12. Dans tous ces diagrammes, l'attaque vers les honneurs de Sud fait gagner une levée lorsque l'As est sec en Est. Avec une chicane en Nord, on ne peut que tirer en tête et les pourcentages sont identiques, diminués de cette chance : de 0,18% (avec 5 **c**artes) à 2,83% (avec 8 cartes). De même pour le N°1 et le N°2.
Par ailleurs, toujours en cas de chicane, et jusqu'à 7 cartes, (1) Donner un coup à blanc avant (2/3/4) de jouer les honneurs constitue une sécurité, gratuite si l'on devait concéder au moins 2 levées, onéreuse si on n'aurait pu n'en concéder qu'une.

Page 289 **N°13** **(a)** (N) x

(S) RDVxxxxx

MAX - N7 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame.
7 levées = 90,43% - 6 levées = 9,57% R = 6,90

N°14 **(a)** (N) xx

(S) RDV9

MAX - N3 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le 9.
3 levées = 54,60% - 2 levées = 45,40% R = 2,55

N°15 **(a)** (N) xx **(b)** (N) xx

(S) RDV8 (S) RDVx

(a) MAX - N3 (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Renouveler si Est intercale le 9 ou le 10.
3 levées = 25,94% - 2 levées = 74,06% R = 2,26

(a) VAR (Est = CPF) - (b) MAX - N3 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers la Dame.
S'ils tiennent (3) Jouer (a) le 8 ou (b) le petit.
(a) 3 levées = 20,51% - 2 levées = 79,49% R = 2,21
La meilleure défense consiste pour Ouest à refuser les deux premières levées lorsqu'il détient Axxx. S'il prend au premier ou au deuxième tour : 3 levées = 24,06% (+ 3,55).
Ouest doit également fournir une carte trompeuse lorqu'il détient 109xx.
(b) 3 levées = 18,17% - 2 levées = 81,83% R = 2,18

N°16 **(a)** (N) Vx **(b)** (N) V8 **(c)** (N) V9

(S) RD9x (S) RD9x (S) RDxx

(a/b) MAX - N3 (et Ouest = CPF ou CPC) : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le 9.
3 levées = 51,21% - 2 levées = 48,79% R = 2,51

(b)VAR (Est = CPF ou CPC) - (c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8 (b) ou vers le 9 (c).
3 levées = 50,48% - 2 levées = 49,52% R = 2,50

Page 290 **N°17** **(a)** (N) Vx / (S) RD8x **(b)** (N) RDx / (S) V8xx

(a) MAX - N3 : Attaquer (1) vers le Valet (Ouest = CPF + CPC) et (2) vers la Dame
ou Attaquer (1) vers la Dame (Est = CPF + CPC).
3 levées = 10,82% - 2 levées = 89,18% R = 2,11

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N3 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le Roi. Si Ouest a fourni le 10 ou le 9 (3) Attaquer vers le 8.
3 levées = 54,83% - 2 levées = 45,17% R = 2,55

N°18 **(a)** (N) Vxx / (S) RD8x

Rectifier les maniements :

MAX - N3 : Attaquer (1) vers la Dame. Si elle tient et si Est a fourni le 10 ou le 9 (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest a fourni au second tour le 10 ou le 9 (3) Attaquer vers le 8.
3 levées = 51,43% - 2 levées = 48,57% R = 2,51

VAR 1 (Ouest = CPF + CPC) : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers la Dame. Si Ouest a fourni le 10 ou le 9 (3) Attaquer vers le 8.
3 levées = 48,95% - 2 levées = 51,05% R = 2,49

VAR 2 (Est = CPF + CPC) : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le Roi, même si Ouest a fourni le 10 ou le 9.
3 levées = 48,04% - 2 levées = 51,96% R = 2,48

N°19 **(a)** (N) Vxx / (S) RDxx **(b)** (N) RDx / (S) Vxxx

(c) (N) RD9 / (S) Vxxx **(d)** (N) RDx / (S) V9xx

MAX - N3 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le Roi. (d) Si l'As est tombé (3) Jouer le Valet.
(a/b) 3 levées = 44,81% - 2 levées = 55,19% R = 2,45
(c) 3 levées = 62,52% - 2 levées = 37,48% R = 2,63
(d) 3 levées = 67,36% - 2 levées = 32,64% R = 2,67

(c/d) Avec le 8 : 3 levées = 68,11% R = 2,68

(d) VAR (Est = CPL + 2) : (1/2) Si l'As est tombé (3) Attaquer vers le 9.
3 levées = 66,39% - 2 levées = 33,61% R = 2,66

Page 291 **N°20** **(a)** (N) Vxx / (S) RD9x **(b)** (N) V9x / (S) RDxx

(a) MAX - N3 (et Est = CPC) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, jouer (2) le Valet et (3) le Roi. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 63,73% - 2 levées = 36,27% R = 2,64

N.B. La présence du 8 en Nord ou en Sud
(V8x / RD9x ou Vxx / RD98)
augmente le rendement : 3 levées = 64,47%

Page 291 **(b) MAX - N3 - (a) VAR (Est = CPL) :** Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le Valet.
(a) Si (1/2) l'As est tombé (3) Jouer le Roi (l'impasse est inférieure de 1,61% et se justifie si Est = CPL + 2).
(a) 3 levées = 62,11% - 2 levées = 37,89% R = 2,62
(b) 3 levées = 56,06% - 2 levées = 43,94% R = 2,56

(b) N.B. La présence du 7 en Sud (V9x / RD7x) augmente le rendement :
3 levées = 58,88%

N°20 Ajouter :

(c) (N) V98 / (S) RDxx

(d) (N) V98 / (S) RD7x

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient (2) Attaquer vers le Valet,
ou
(1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Jouer le Roi. S'il tient (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 56,06% - 2 levées = 43,94% R = 2,56

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet et (3) le Roi. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. **Cf.20(a) Avec le 8**
3 levées = 64,47% - 2 levées = 35,53% R = 2,64

N°21

(a) (N) xxx / (S) RDVx

(b) (N) 9xx / (S) RDVx

(c) (N) xxx / (S) RDV9

MAX - N3 : (1/2/3) Attaquer vers le Valet, la Dame et le Roi.
(a) 3 levées = 67,76% - 2 levées = 32,24% R = 2,68
(b) 3 levées = 77,05% - 2 levées = 22,95% R = 2,77
(c) 3 levées = 78,26% - 2 levées = 21,74% **R = 2,783**

(c) VAR (Est = CPL + 2) : (1/2) Si l'As est en Ouest (3) Attaquer vers le 9.
3 levées = 77,61% - 2 levées = 22,39% **R = 2,776**

(a) N.B. La présence du 8 en Nord ou en Sud (8xx / RDVx ou **xxx / RDV8)** augmente le rendement :
8 en Nord : 3 levées = 69,38% - 8 en Sud : 3 levées = 70,83%

N°22

(a) (N) xx / (S) RDV9x

(b) (N) 9x / (S) RDVxx

MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
(a) 4 levées = 58,14% - 3 levées = 30,21% - 2 levées = 11,65% R = 3,47
(b) 4 levées = 43,60% - 3 levées = 44,01% - 2 levées = 12,39% R = 3,31

(a) SO3 (+ 6,06) : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le 9.
4 levées = 48,45% - 3 levées = 45,96% - 2 levées = 5,59% R = 3,43

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(b) SO3 (+ 5,59) : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 93,20% - 2 levées = 6,80% R = 2,93

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

Page 291 **(a) N.B. La présence du 8 en Nord (8x / RDV9x)** augmente les rendements :
MAX - N4 : 4 levées = 60,56% - 3 levées = 33,38% - 2 levées = 6,06% R = 3,55
SO3 : 4 levées = 50,87% - 3 levées = 49,13% R = 3,51

N°22 Ajouter :

(c) (N) xx
(S) RDV98

MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
4 levées = 60,56% - 3 levées = 39,44% R = 3,61

Page 292 **N°23** **(a)** (N) V9 / (S) RD8xx **(b)** (N) V9 / (S) RDxxx

(a) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
4 levées = 54,10% - 3 levées = 41,06% - 2 levées = 4,84% R = 3,49

(a) SO3 (+ 4,84) et Est = CPL : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 46,02% - 3 levées = 53,98% R = 3,46

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(b) MAX - N4 - N3 - (a) VAR SO3 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le 9.
(Cf. Ch IV N°20 b et N°23 b)
(a) 4 levées = 43,20% - 3 levées = 56,80% R = 3,43
(b) 4 levées = 41,99% - 3 levées = 51,21% - 2 levées = 6,80% R = 3,35

N°23 Ajouter :

(c) (N) V9 / (S) RD87x **(d)** (N) Vx / (S) RD98x

MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
4 levées = 54,10% - 3 levées = 45,90% R = 3,54

N°24 **(a)** (N) Vx / (S) RDxxx **(b)** (N) xx / (S) RDVxx

(c) (N) xx / (S) RDV8x **(d)** (N) xx / (S) RDV87

(a) MAX - N4 : Attaquer (1) vers le Valet (Ouest = CPF + CPC) et (2) vers la Dame
ou Attaquer (1) vers la Dame (Est = CPF + CPC).
4 levées = 35,53% - 3 levées = 49,66% - 2 levées = 14,81% R = 3,21

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b/c/d) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
(b) 4 levées = 43,60% - 3 levées = 41,59% - 2 levées = 14,81% R = 3,29
(c) 4 levées = 46,83% - 3 levées = 38,36% - 2 levées = 14,81% R = 3,32
(d) 4 levées = 46,83% - 3 levées = 43,95% - 2 levées = 9,22% R = 3,38

(a/b) SO3 (+ 1,21) : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 86,40% - 2 levées = 13,60% R = 2,86

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !)

Page 292 **(c) SO3 (+ 5,59) :** (1) Attaquer vers le 8. Renouveler si Est intercale. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 21,64% - 3 levées = 69,14% - 2 levées = 9,22% R = 3,12

(c) VAR : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient, Ouest fournissant le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 38,11% - 3 levées = 49,50% - 2 levées = 12,39% R = 3,26

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C à 4K (sauf 3SA) = VAR
Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

(d) SO3 (+ 4,84) : (1) Attaquer vers le Valet. Si on capture le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 7.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 82,05% - 2 levées = 4,38% R = 3,09

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°24 Ajouter :

(e) (N) Vx
(S) RD9xx

MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 36,67% - 2 levées = 11,65% R = 3,40

SO3 (+ 4,85) : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le 9.
4 levées = 43,60% - 3 levées = 49,60% - 2 levées = 6,80% R = 3,37

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

VAR - SO3 : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 41,99% - 3 levées = 51,21% - 2 levées = 6,80% R = 3,35

Page 293 **N°25** **(a)** (N) Vx
(S) RD8xx

(b) (N) Vx
(S) RD87x

(a) MAX - N4 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers la Dame **ou** Attaquer (1) vers la Dame (cf N°24 (a)
4 levées = 38,76% - 3 levées = 46,43% - 2 levées = 14,81% R = 3,24

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers la Dame.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 52,02% - 2 levées = 9,22% R = 3,30

(a) SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 33,27% - 3 levées = 54,34% - 2 levées = 12,39% R = 3,21
(en admettant que Ouest fournisse le 9 ou le 10 avec 109x)

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 293

(b) SO3 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 7.
4 levées = 12,11% - 3 levées = 82,30% - 2 levées = 5,59% R = 3,07
(en admettant que Ouest ne fournisse pas le 9 ou le 10 avec 109x)

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

N.B. (a) SO3 : Si Ouest ne fournit pas le 9 ou le 10 avec 109x :
4 levées = 38,60% - 3 levées = 49,01% - 2 levées = 12,39% R = 3,26
(b) SO3 : Si Ouest fournit le 9 ou le 10 avec 109x :
4 levées = 17,44% - 3 levées = 76,97% - 2 levées = 5,59% R = 3,12

N°26 **(a)** (N) Vxxx / (S) RDxx **(b)** (N) Vxx / (S) RDxxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame (Ouest = CPC ou CPF) **ou bien** (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Valet (Est = CPC ou CPF).
(a) 3 levées = 70,65% - 2 levées = 29,35% R = 2,71
(b) 4 levées = 70,65% - 3 levées = 25,44% - 2 levées = 3,91% R = 3,67

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°27 **(a)** (N) Vxxx / (S) RD8x **(b)** (N) Vxx / (S) RD8xx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 - Ouest = CPC ou CPF : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers la Dame. Si Ouest défausse au premier tour (2) Attaquer vers le 8.
(a) 3 levées = 78,26% - 2 levées = 21,74% R = 2,78
(b) 4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

VAR (Est = CPC) : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le Valet.
(a) 3 levées = 76,30% - 2 levées = 23,70% R = 2,76
(b) 4 levées = 76,30% - 3 levées = 19,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,72

N°27 Ajouter :

(c) (N) V7xx / (S) RD8x **(d)** (N) V7x / (S) RD8xx

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 9 ou le 10 (2) Jouer le Roi. Si la Dame tient et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 81,96% - 2 levées = 18,04% R = 2,82

(d) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers la Dame et le Valet.
ou
(1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest défausse au premier tour (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 31,65% - 2 levées = 68,35% R = 3,32

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !)

Page 293 **N°27 Ajouter :**

(e)	(N) Vxxx	**(f)**	(N) Vxx	**(g)**	(N) Vxx
	(S) RD87		(S) RD87x		(S) RD876

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame… **Cf.(c)**
3 levées = 81,96% - 2 levées = 18,04% R = 2,82

(f) MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers la Dame et le Valet.
ou
(1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest défausse au premier tour (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(g) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est défausse au premier tour (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 76,30% - 3 levées = 23,70% R = 3,76

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

Page 294 **N°28 Ajouter (b/c) :**

(a)	(N) V8xx	**(b)**	(N) V98x	**(c)**	(N) Vxxx
	(S) RD9x		(S) RDxx		(S) RD98

(a) MAX - N3 : Modifier le maniement :
(1) Attaquer vers la Dame. **Si elle tient ou si elle perd (2) Jouer le Valet** (sauf si Est n'a pas fourni au premier tour).
3 levées = 91,52% - 2 levées = 8,48% R = 2,92
N.B. Jouer le Roi au second tour lorsque la Dame tient ne se justifie que si Ouest = CPL ou CPF

(b/c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient ou si elle perd (2) Jouer le Valet (sauf si Est n'a pas fourni au premier tour). **Cf.28(a)**
3 levées = 91,52% - 2 levées = 8,48% R = 2,92

VAR 1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Jouer le Valet. Si elle perd (2) Jouer le Roi
3 levées = 88,70% - 2 levées = 11,30% R = 2,89
Si Ouest prend lorsqu'il détient A10xx :
3 levées = 97,17% - 2 levées = 2,83% R = 2,97

VAR 2 : (1) Attaquer vers la Dame. Quel que soit le résultat (2) Jouer soit le Valet (Est = CPL ou CPF), soit le Roi (Ouest = CPL ou CPF). Si l'on ne s'est pas trompé : 3 levées = 100%
Si l'on s'est trompé :
En jouant le Valet : 3 levées = 91,52% (Cf.MAX)
En jouant le Roi : 3 levées = 88,70% (Cf.VAR 1)

N°29	**(a)**	(N) V8x	**(b)**	(N) Vxx
		(S) RD9xx		(S) RD98x

MAX - N4 (et Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Valet.
4 levées = 87,61% - 3 levées = 12,39% R = 3,88

(b) VAR (Est = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 86,74% - 3 levées = 13,26% R = 3,87

Page 294 **N°30** **(a)** (N) V9xx / (S) RDxx **(b)** (N) V9xx / (S) RD7x

MAX - N3 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 86,74% - 2 levées = 13,26% R = 2,87

(b) VAR (Est = CPL) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 8 (2) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Jouer le Roi.
3 levées = 83,91% - 2 levées = 16,09% R = 2,84
Si Ouest ne fournit pas le 8 lorsqu'il détient A108x :
3 levées = 89,57% - 2 levées = 10,43% R = 2,90

Page 295 **N°31** **(a)** (N) V9x / (S) RDxxx **(b)** (N) V9x / (S) RD7xx

(a) MAX - N4 - N3 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Valet.
(sauf si Est n'a pas fourni au premier tour).
ou
(Est = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame
(sauf si Ouest n'a pas fourni au premier tour).
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 (et Est = CPL), **Modifier le maniement :**
(1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame (sauf si Est n'a pas fourni)
4 levées = 79,13% - 3 levées = 20,87% R = 3,79

VAR - N4 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Valet
(sauf si Est n'a pas fourni au premier tour)
4 levées = 79,13% - 3 levées = 18,91% - 2 levées = 1,96% R = 3,77

N°31 Ajouter :

(c) (N) V9x / (S) RD76x **(d)** (N) V98 / (S) RDxxx

(c) MAX - N4 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Valet.
(sauf si Est n'a pas fourni au premier tour).
ou
(Est = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame
(sauf si Ouest n'a pas fourni au premier tour).
4 levées = 79,13% - 3 levées = 20,87% R = 3,79

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame.
(sauf si Ouest n'a pas fourni au premier tour).
4 levées = 76,30% - 3 levées = 23,70% R = 3,76

VAR - N4 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Valet.
(sauf si Est n'a pas fourni au premier tour).
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

Page 295

N°32

(a) (N) Vxxx
(S) RD9x

(b) (N) xxxx
(S) RDV9

(c) (N) Vxx
(S) RD9xx

(d) (N) xxx
(S) RDV9x

MAX - (a/b) N3 - (c/d) N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Valet.
(a/b) 3 levées = 89,57% - 2 levées = 10,43% R = 2,90
(c/d) 4 levées = 87,61% - 3 levées = 10,43% - 2 levées = 1,96% R = 3,86

(a/c) N.B. Avec le 8 en Sud (Vxxx / RD98 - Vxx / RD98x) le rendement augmente :
(a) 3 levées = 91,52% - 2 levées = 8,48% R = 2,92
(c) 4 levées = 87,61% - 3 levées = 12,39% R = 3,88

N°33

(a) (N) xxxx
(S) RDVx

(b) (N) xxx
(S) RDVxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient, attaquer (2) vers la Dame et, si nécessaire, (3) vers le Roi.
(a) 3 levées = 83,91% - 2 levées = 16,09% R = 2,84
(b) 4 levées = 81,95% - 3 levées = 16,09% - 2 levées = 1,96% R = 3,80

N°34

(a) (N) RDx
(S) Vxxxx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer **soit** vers la Dame (Ouest = CPC ou CPF), **soit** vers le Valet (Est = CPC ou CPF).
4 levées = 70,65% - 3 levées = 25,44% - 2 levées = 3,91% R = 3,67 (Cf. 26a)

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°34 Ajouter :

(b) (N) V9xxx
(S) RDx

(c) (N) V8xxx
(S) RDx

(d) (N) V8xxx
(S) RD7

(e) (N) Vxxxx
(S) RD9

(b) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

N.B. La présence du 8 (V98xx / RDx ou V9xxx / RD8) augmente le rendement :
4 levées = 84,78% - 3 levées = 15,22% R = 3,85

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Jouer le Roi.
4 levées = 76,30% - 3 levées = 19,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,72

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Jouer le Roi (sauf si Ouest ne fournit pas au premier tour).
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Jouer le Roi (sauf si Ouest ne fournit pas au premier tour).
4 levées = 76,30% - 3 levées = 21,74% - 2 levées = 1,96% R = 3,74

N.B. La présence du 7 (V7xxx / RD9) augmente le rendement :
4 levées = 79,13% - 3 levées = 18,91% - 2 levées = 1,96% R = 3,77

Page 296

N°35 **(a)** (N) xx / (S) RDVxxx **(b)** (N) Rx / (S) DVxxxx

MAX - N5 - N4 et Est = CPF ou CPC : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer le Roi
ou bien (b), Ouest = CPF ou CPC, : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Jouer la Dame
5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°36 **(a)** (N) Vx / (S) RD87xx **(b)** (N) xx / (S) RDV87x **(c)** (N) xx / (S) RDV8xx

MAX - (a/b) N5 - N4 - (c) N5 : (1) Attaquer vers le Valet. (a/b) Si Ouest défausse
(2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Jouer le Roi, même si Ouest a fourni le 9 ou le 10.
(a/b) 5 levées = 70,65% - 4 levées = 27,39% - 3 levées = 1,96% R = 4,69
(c) 5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

(a) VAR (Est = CPC) : (1) Attaquer vers la Dame
5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

(c) SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
5 levées = 31,65% - 4 levées = 66,39% - 3 levées = 1,96% R = 4,30

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 (jamais SO4 !)

N°36 Ajouter :

(d) (N) V6 / (S) RD87xx **(e)** (N) V7 / (S) RD8xxx

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame.
(sauf si Ouest n'a pas fourni au premier tour).
5 levées = 70,65% - 4 levées = 27,39% - 3 levées = 1,96% R = 4,69

VAR - N5 : (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 6.
5 levées = 23,17% - 4 levées = 76,83% R = 4,23

(e) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Valet **ou** (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 70,65% - 4 levées = 25,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,67

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 7.
5 levées = 23,17% - 4 levées = 74,87% - 3 levées = 1,96% R = 4,21

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 (jamais SO4 !)

N°37 **(a)** (N) V9 / (S) RDxxxx **(b)** (N) 9x / (S) RDVxxx

MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer le Roi.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 19,79% - 3 levées = 3,91% R = 4,72

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9
(a) 5 levées = 50,87% - 4 levées = 47,17% - 3 levées = 1,96% R = 4,49
(b) 5 levées = 5,65% - 4 levées = 92,39% - 3 levées = 1,96% R = 4,04
Le 7 en Sud assure 4 levées : R = 4,06

Page 296 **N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX - N5 (jamais SO4)
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 5K = MAX - N5
Vulnérable **5C, 5P, 5SA = MAX ou SO4**

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 (jamais SO4 !)

Page 297 **N°38** **(a)** (N) Vx
(S) RD9xxx

(b) (N) xx
(S) RDV9xx

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest défausse (2) Attaquer vers le 9.
Sinon (2) Jouer le Roi.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 21,74% - 3 levées = 1,96% R = 4,74

(a) VAR - N4 : (1) Attaquer vers la Dame
5 levées = 76,30% - 4 levées = 19,79% - 3 levées = 3,91% R = 4,72

N°38 Ajouter :

(c) (N) Vx
(S) RD98xx

(c) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Valet **ou** (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 76,30% - 4 levées = 23,70% R = 4,76

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°39 (N) V8x(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°39(a)**
(S) RD9(xx)

MAX - N4 : (1) Jouer le Roi.
4 levées = 100% R = 4,00

N°40 (N) Vx(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e)**
remplace le N°40(a) et le N°40(c)
(S) RD9(xx)

MAX - N4 : (1) Jouer le Roi.
4 levées = 95,22% - 3 levées = 4,78% R = 3,95

N°40 BIS (N) DVx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°40(b)**
(S) R9x(xx)

MAX - N4 : (1) Jouer la Dame.
4 levées = 95,22% - 3 levées = 4,78% R = 3,95

N°40 TER (N) Vxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°40(d)**
(S) RD8x(x)

MAX - N4 : (1) Jouer le Valet.
4 levées = 95,22% - 3 levées = 4,78% R = 3,95

Page 297 **Ajouter N°41 et N°42 :**

N°41 (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)**

(S) RDVx(x)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet et si nécessaire (2/3) vers la Dame et le Roi
4 levées = 95,22% - 3 levées = 4,78% R = 3,95

(d) (N) xx

(S) RDV9xxx

(d) MAX - N6 : (1) Attaquer vers le Valet et si nécessaire (2) vers le 9.
6 levées = 95,22% - 5 levées = 4,78% R = 5,95

N°42 **(a)** (N) xx **(b)** (N) xxxxxx

(S) RDVxxxx (S) RDV

MAX - (a) N6 - (b) N5 : (1/2/3) Jouer le Valet, la Dame et le Roi.
(a) 6 levées = 90,43% - 5 levées = 9,57% R = 5,90
(b) 5 levées = 90,43% - 4 levées = 9,57% R = 4,90

N°42 BIS (N) V(xxx) 7 combinaisons **(a/b/c/d/e/f/g)**

(S) RD(xxx)

MAX - N4 : (1/2/3) Jouer le Valet, la Dame et le Roi.
4 levées = 90,43% - 3 levées = 9,57% R = 3,90

Page 301

AVEC UN SINGLETON OU UNE CHICANE EN NORD

N°1 **(a)** (N) x / (S) RD10 **(b)** (N) x / (S) RD109

MAX - (a) N2 - (b) N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
(a) 2 levées = 50,06% - 1 levée = 49,94% R = 1,50
(b) 3 levées = 11,16% - 2 levées = 88,84% R = 2,11

N°1 Ajouter :

(c) (N) x / (S) RD10x **(d)** (N) x / (S) RD108

(e) (N) 9 / (S) RD10x **(f)** (N) 9 / (S) RD106 **(g)** (N) 9 / (S) RD107

(h) (N) D / (S) R10xx **(i)** (N) D / (S) R108x **(j)** (N) D / (S) R109x

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd au Valet (2) Jouer le petit. Sinon jouer en tête.
3 levées = 0,31% - 2 levées = 52,01% - 1 levée = 47,68% R = 1,53

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10 **ou** (1) Attaquer vers le 8
3 levées = 2,83% - 2 levées = 58,50% - 1 levée = 38,67% R = 1,64

(e) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert du Valet (2) Jouer le petit.
3 levées = 0,31% - 2 levées = 99,69% R = 2,00

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. (2/3) Jouer en tête même si (1) Est couvre du Valet.
3 levées = 0,42% - 2 levées = 99,58% R = 2,00

(g) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. (2/3) Jouer en tête même si (1) Est couvre du Valet.
3 levées = 2,83% - 2 levées = 97,17% R = 2,03

(h) MAX - N2 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi.
2 levées = 22,31% - 1 levée = 77,69% R = 1,22

(i) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi et (3) Jouer le 10 **ou** le 8.
3 levées = 0,61% - 2 levées = 25,73% - 1 levée = 73,66% R = 1,27

(j) MAX - N3 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi et (3) Jouer le 10.
3 levées = 4,64% - 2 levées = 95,36% R = 2,05

N°1 BIS **(a)** (N) - / (S) RD10x **(b)** (N) - / (S) RD108

(c) (N) - / (S) RD109

(a) MAX - N2 : (1) Jouer le petit (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
2 levées = 12,61% - 1 levée = 87,39% R = 1,13

Page 301

(b) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer le Roi et La Dame et (3) Jouer le 10 ou le 8.
3 levées = 0,24% - 2 levées = 14,04% - 1 levée = 85,72% R = 1,15

(c) MAX -N3 - N2 : (1/2) Jouer le Roi et La Dame.
3 levées = 2,02% - 2 levées = 97,98% R = 2,02

N°2

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) -	(N) -	(N) -
(S) RD10xx	(S) RD109x	(S) RD1098

(a) MAX - N3 - N2 : (1/2) Donner deux coups à blanc, puis (3/4) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 0,61% - 2 levées = 58,45% - 1 levée = 40,94% R = 1,60

(b/c) MAX - (b) N3 - (c) N4 : Jouer (1) le Roi, (2) la Dame et (3) le 10.
(b) 3 levées = 37,37% - 2 levées = 62,63% R = 2,37
(c) 4 levées = 4,64% - 2 levées = 95,36% R = 3,05

N.B. (b) La présence du 7 (- / RD1097) ou du 6 (- / RD1096) augmente le rendement :
Avec le 7 : R = 2,60
Avec le 6 : R = 2,43

N°2 Ajouter :

(d)	**(e)**
(N) -	(N) -
(S) RD108x	(S) RD1087

(f)	**(g)**
(N) -	(N) -
(S) RD1086	(S) RD1076

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc puis (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 5,66% - 2 levées = 66,38% - 1 levée = 27,96% R = 1,78

(e) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 0,61% - 3 levées = 25,73% - 2 levées = 73,66% R = 2,27

(f) MAX - N3 - N2 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 10.
3 levées = 6,89% - 2 levées = 68,21% - 1 levée = 24,90% R = 1,82

(g) MAX - N3 - N2 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 10.
3 levées = 6,89% - 2 levées = 68,21% - 1 levée = 24,90% R = 1,82

N°3

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) x	(N) x	(N) x
(S) RD10xx	(S) RD109x	(S) RD1098

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Quel que soit le résultat (2) Donner un coup à blanc, puis (3/4) Jouer le Roi et la Dame,
3 levées = 31,81% - 2 levées = 54,12% - 1 levée = 14,07% R = 2,18

(b/c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Tirer en tête.
(b) 4 levées = 13,32% - 3 levées = 54,18% - 2 levées = 32,50% R = 2,81
(c) 4 levées = 18,17% - 3 levées = 81,83% R = 3,18

(b) SO3 (+ 4,85) : (1) Attaquer vers le Roi (2) Jouer la Dame
4 levées = 0,73% - 3 levées = 71,62% - 2 levées = 27,65% R = 2,73

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. (b) La présence du 7 en Sud (x / RD1097) augmente les rendements :
MAX : 4 levées = 14,05% - 3 levées = 62,42% - 3 levées = 23,53% R = 2,91
SO3 : 4 levées = 2,34% - 3 levées = 78,24% - 3 levées = 19,42% R = 2,83

Page 301 **N°3 Ajouter :**

(d) (N) x
(S) RD108x

(e) (N) x
(S) RD1087

(f) (N) x
(S) RD107x

(g) (N) x
(S) RD1076

(h) (N) D
(S) R10xxx

(i) (N) D
(S) R108xx

(j) (N) D
(S) R109xx

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8. Si Est intercale le Valet mettre la Dame et (2) Jouer le Roi. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 40,70% - 2 levées = 41,28%
1 levée = 13,58% R = 2,36

SO2 (+ 3,63) - VAR N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd au Valet (2) Jouer le petit et (3/4) le Roi et la Dame. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
ou : (1) Attaquer vers le 8. Si le 8 perd au 9 (2) Jouer le petit et (3/4) le Roi et la Dame. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 27,37% - 2 levées = 58,24%
1 levée = 9,95% R = 2,26

SO3 (+ 0,72) : (1) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8. Si Est intercale le Valet et si la Dame tient (2) Jouer le petit et (3) Le Roi. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 45,86% - 2 levées = 40,56% - 1 levée = 13,58% R = 2,32

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 5,17% - 3 levées = 53,05% - 2 levées = 41,78% R = 2,63

(f) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10 (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 34,64% - 2 levées = 46,77%
1 levée = 17,70% **R = 2,187**

(g) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10 (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 37,54% - 2 levées = 52,10%
1 levée = 9,47% R = 2,30

(h) MAX - N3 - N2 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Roi et petit.
3 levées = 26,65% - 2 levées = 45,21% - 1 levée = 28,14% R = 1,99

(i) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi et (3) Jouer le 10 **ou** le 8.
3 levées = 28,10% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 19,90% R = 2,08

(j) MAX - N3 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi et (3) Jouer le 10.
3 levées = 71,86% - 2 levées = 28,14% R = 2,72

Page 302 **N°4** **(a)** (N) - (S) RD10xxx **(b)** (N) - (S) RD109xx **(c)** (N) - (S) RD1098x

(a) MAX - N4 - N2 : (1) Donner un coup à blanc, puis (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 26,64% - 3 levées = 44,25% - 2 levées = 23,74%
1 levée = 5,37% R = 2,92

(b/c) MAX - (b) N4 - (c) N5 - N4 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame puis (3) le 10.
(b) 4 levées = 70,89% - 3 levées = 22,77% - 2 levées = 6,34% R = 3,65
(c) 5 levées = 8,72% - 4 levées = 84,94% - 3 levées = 6,34% R = 4,02

(a) SO3 (+ 7,26) : (1/2) Donner deux coups à blanc (3/4) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 76,71% - 2 levées = 16,48%
1 levée = 5,37% R = 2,74

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(b) SO3 (+ 0,97) : (1) Donner un coup à blanc (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 35,36% - 3 levées = 59,27% - 2 levées = 5,37% R = 3,30

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !)

N°4 Ajouter :

(d) (N) - (S) RD1087x **(e)** (N) - (S) RD1076x

(f) (N) - (S) RD1086x **(g)** (N) - (S) RD1097x

(h) (N) - (S) RD10975 **(i)** (N) - (S) RD10976 **(j)** (N) - (S) RD10965

(d) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame et (3) le 10 ou le 8.
5 levées = 1,45% - 4 levées = 41,18% - 3 levées = 52,00%
2 levées = 5,37% R = 3,39

(e/f) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 10.
4 levées = 31,01% - 3 levées = 52,97% - 2 levées = 11,62%
1 levée = 4,40% R = 3,11

SO2 (+ 0,97) : (1) Donner un coup à blanc puis (2/3/4) Jouer le Roi, la Dame et le 10.
(e) 4 levées = 28,10% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 18,41%
1 levée = 3,43% R = 3,03
(f) 4 levées = 26,65% - 3 levées = 45,70% - 2 levées = 24,22%
1 levée = 3,43% R = 2,96

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 (jamais SO2 !)

Page 302

(g) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 10.
5 levées = 1,45% - 4 levées = 76,71% - 3 levées = 16,47%
2 levées = 5,37% R = 3,74

SO3 (+ 0,97) : (1) Donner un coup à blanc (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 35,37% - 3 levées = 60,23% - 2 levées = 4,40% R = 3,31

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !)

(h) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 10.
5 levées = 1,45% - 4 levées = 76,71% - 3 levées = 17,44%
2 levées = 4,40% R = 3,75

(i) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 10.
5 levées = 1,45% - 4 levées = 78,65% - 3 levées = 9,90% R = 3,82

(j) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 10.
4 levées = 72,35% - 3 levées = 23,25% - 2 levées = 4,40% R = 3,68

N°5

(a) (N) 10
(S) RD9xx

(b) (N) 10
(S) RD98x

(a) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Roi. S'il perd (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 62,90% - 2 levées = 37,10% R = 2,63

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet, jouer (2) le Roi et (3) le 9. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 13,32% - 3 levées = 86,68% R = 3,13

N.B. La présence du 7 améliore les chances pour 4 levées :
Valet sec ou second en Est = + 4,84% - R = 3,18

N°5 Ajouter :

(c) (N) 10
(S) RD976

(d) (N) 10
(S) RD97x

(e) (N) 10
(S) RD965

(f) (N) 10
(S) RD96x

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet, jouer (2) le Roi et (3) le 9. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 5,17% - 3 levées = 70,81% - 2 levées = 24,02% R = 2,81

(d) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet, jouer (2) le Roi et (3) le 9. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 4,44% - 3 levées = 67,42% - 2 levées = 28,14% R = 2,76

SO3 (+ 0.72) : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet, mettre la Dame et si elle tient (2) Jouer le petit. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 72,59% - 2 levées = 27,41% R = 2,73

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet, jouer (2) le Roi et (3) le 9. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 64,19% - 2 levées = 34,92% R = 2,66

Page 302 **(f) MAX - N4 :** (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet, jouer (2) le Roi et (3) le 9. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 0,89% - 3 levées = 62,74% - 2 levées = 36,37% R = 2,6452

SO3 (+ 0.72) : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet, mettre la Dame et si elle tient (2) Jouer le petit. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 64,35% - 2 levées = 35,65% R = 2,6435

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°6 **(a)** (N) 10
(S) RD87x

MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet, jouer (2) le Roi et (3) le 8. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 54,10% - 2 levées = 45,90% R = 2,54

N°6 Ajouter (Avec le 6 en Sud) :

(b) (N) 10
(S) RD876

MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet, jouer (2) le Roi et (3) le 8. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 0,73% - 3 levées = 57,49% - 2 levées = 41,78% R = 2,59

N4 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame (on fait 4 levées avec V9 secs).
4 levées = 1,45% - 3 levées = 25,36% - 2 levées = 73,19% R = 2,28

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 (jamais N4 !)

Page 303 **N°7** **(a)** (N) x
(S) RD10xxx

(b) (N) x
(S) RD108xx

(c) (N) x
(S) RD109xx

MAX - N5 - (a/b) N4 - N3 - N2 - (c) N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer la Dame et le Roi.
(a) 5 levées = 17,76% - 4 levées = 41,99% - 3 levées = 32,70%
2 levées = 6,80% - 1 levée = 0,75% R = 3,69
(b) 5 levées = 19,38% - 4 levées = 48,45% - 3 levées = 25,83%
2 levées = 5,59% - 1 levée = 0,75% R = 3,80
(c) 5 levées = 25,84% - 4 levées = 60,56% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,11

(c) Ajouter SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Roi
5 levées = 16,15% - 4 levées = 71,46% - 3 levées = 10,90%
2 levées = 1,49% R = 4,02

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4

(a/b) VAR : (1) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le Valet et si le Roi reste maître, jouer (2) un petit et (3) la Dame. Sinon (2/3) Jouer le Roi et la Dame. **En admettant que Est ne fournisse pas le Valet lorsqu'il détient AVx ou Vxx (a/b), ou bien V9 (b) :**
(a) 5 levées = 19,38% - 4 levées = 40,37% - 3 levées = 32,70%
2 levées = 6,80% - 1 levée = 0,75% R = 3,71
(b) 5 levées = 20,99% - 4 levées = 46,84% - 3 levées = 25,83%
2 levées = 5,59% - 1 levée = 0,75% R = 3,82

Page 303 mais, **(a/b) Si l'on est victime d'un jeu trompeur : 5 levées = 1,61% !!! :**
(a) 5 levées = 1,61% - 4 levées = 58,14% … R = 3,53
(b) 5 levées = 1,61% - 4 levées = 66,22% … R = 3,62

N°7 Ajouter :

(d) (N) D
(S) R10xxxx

(e) (N) D
(S) R109xxx

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 34,72% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,37

(e) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi et (3) Jouer le 10.
5 levées = 16,15% - 4 levées = 70,25% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,01

N°8

(a) (N) -
(S) RD10xxxx

(b) (N) -
(S) RD108xxx

(c) (N) -
(S) RD109xxx

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Donner un coup à blanc, puis (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
5 levées = 51,68% - 4 levées = 37,14% - 3 levées = 9,69%
2 levées = 1,49% R = 4,39

(b) MAX - N6 - N5 - N3 : Jouer (1) le Roi, (2) la Dame et (3) le 10.
6 levées = 3,23% - 5 levées = 61,37% - 4 levées = 24,22%
3 levées = 9,69% - 2 levées = 1,49% R = 4,55

SO4 (+ 2,42) : (1) Donner un coup à blanc
5 levées = 51,68% - 4 levées = 39,57% - 3 levées = 7,27%
2 levées = 1,49% R = 4,41

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4

(c) MAX - N6 - N5 - N4 : Jouer (1) le Roi, (2) la Dame et (3) le 10.
6 levées = 16,15% - 5 levées = 70,25% - 4 levées = 12,11%
3 levées = 1,49% R = 5,01

N°8 Ajouter :

(d) (N) -
(S) RD1076xx

(e) (N) -
(S) RD107xxx

(f) (N) -
(S) RD1087xx

(d) MAX - N5 - N4 - N3 : Jouer (1) le Roi, (2) la Dame et (3) le 10.
5 levées = 54,91% - 4 levées = 36,33% - 3 levées = 7,27%
2 levées = 1,49% R = 4,45

(e) MAX - N5 - N3 : Jouer (1) le Roi, (2) la Dame et (3) le 10.
5 levées = 54,91% - 4 levées = 31,49% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,40

(e) SO4 (+ 2.42) : (1) Donner un coup à blanc, puis (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
5 levées = 51,68% - 4 levées = 37,14% - 3 levées = 9,69%
2 levées = 1,49% R = 4,39

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 303 **(f) MAX - N6 - N5 - N4 :** Jouer (1) le Roi, (2) la Dame et (3) le 10.
6 levées = 3,23% - 5 levées = 66,21% - 4 levées = 29,07%
3 levées = 1,49% R = 4,71

Page 304 **N°9** **(a)** (N) 10 / (S) RD9xxx **(b)** (N) 10 / (S) RD87xx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert (2/3) Tirer en tête
(a) 5 levées = 17,76% - 4 levées = 66,22% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,00
(b) 5 levées = 1,62% - 4 levées = 68,63% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 1,49% R = 3,70

N.B. (a) La présence du 8 (10 / RD98xx) augmente le rendement :
5 levées = 25,84% - 4 levées = 72,67% - 3 levées = 1,49% R = 4,24

(b) N5 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Roi
5 levées = 3,23% - 4 levées = 62,58% - 3 levées = 24,22%
2 levées = 9,22% - 1 levée = 0,75% R = 3,58

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N4 - N3 (jamais N5 !)

N°10 **(a)** (N) x / (S) RD10xxxx **(b)** (N) x / (S) RD108xxx **(c)** (N) x / (S) RD109xxx

MAX - N6 - N5 - (a/b) N4 : (1) Attaquer vers le 10. (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
(a) 6 levées = 33,91% - 5 levées = 50,87% - 4 levées = 13,26%
3 levées = 1,96% R = 5,17
(b) 6 levées = 33,91% - 5 levées = 53,70% - 4 levées = 10,43%
3 levées = 1,96% R = 5,20
(c) 6 levées = 36,74% - 5 levées = 59,35% - 4 levées = 3,91% R = 5,33

N.B. (c) La présence du 8 (en Nord ou en Sud) assure 5 levées et augmente le rendement : R = 5,37

VAR (sans communication) : (1/2) Jouer le Roi et la Dame.
(a) 6 levées = 27,13% - 5 levées = 46,35% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,97
(b) 6 levées = 27,13% - 5 levées = 52,00% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 5,02
(c) 6 levées = 32,78% - 5 levées = 63,31% - 4 levées = 3,91% R = 5,29

N°10 Ajouter :

(d) (N) 10 / (S) RD9xxxx

MAX - N6 - N5 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet, jouer (2) le Roi et (3) le 9.
6 levées = 33,91% - 5 levées = 62,18% - 4 levées = 3,91% R = 5,30

N°11 **(a)** (N) - / (S) RD10xxxxx

MAX - N7 - N5 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame. (Cf. N°10a, VAR).
7 levées = 27,13% - 6 levées = 46,35% - 5 levées = 22,61%
4 levées = 3,91% R = 5,97

SO6 (+ 5,65) : (1) Jouer un petit, puis (2/3) le Roi et la Dame.
6 levées = 79,13% - 5 levées = 16,96% - 4 levées = 3,91% R = 5,75

Page 304 **N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 4, 5 ou 7 levées : MAX - N7 - N5

S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX

Non Vulnérable **2SA, 3C et + = SO6**

S'il faut réaliser 6 levées : Tout contrat = SO6

Vulnérable

Page 305 **N°12** **(a)** (N) - **(b)** (N) -

(S) RD108xxxx (S) RD109xxxx

MAX - (a) N7 - N6 - N5 - (b) N7 - N6 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame. (Cf. N°10b/c, VAR).

(a) 7 levées = 27,13% - 6 levées = 52,00% - 5 levées = 16,96%
4 levées = 3,91% R = 6,02

(b) 7 levées = 32,78% - 6 levées = 63,31% - 5 levées = 3,91% R = 6,29

N°13 **(a)** (N) 10 **(b)** (N) 10

(S) RD8xxxx (S) RD87xxx

(a) Le maniement indiqué n'est que N6 (MAX seulement sur une "erreur" de la défense).

(a) MAX - N6 - N4 :

Le **"vrai MAX"** est : (1) Attaquer du 10. **Si Est fournit le 9, laisser courir le 10.** Si Est couvre du Valet, mettre la Dame et (2) Jouer le Roi. Si Est fournit un petit, laisser courir le 10, puis (2/3) Jouer le Roi et la Dame.

6 levées = 13,57% - 5 levées = 62,73% - 4 levées = 19,79%
3 levées = 3,91% R = 4,86

(a) VAR 1 (Est = CPL) - N6 :

(1) Attaquer du 10. **Si Est fournit le 9, mettre la Dame** et si elle tient (2) Jouer un petit. Si Est couvre du Valet, mettre la Dame et (2) Jouer le Roi. Si Est fournit un petit, laisser courir le 10, puis (2/3) Jouer le Roi et la Dame.

6 levées = 13,57% - 5 levées = 59,91% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,83

Ces pourcentages correspondent à la meilleure défense : Est fournit le 9 avec V9 et Ouest ne prend pas lorsqu'il détient Axx.

Mais si les deux flancs ne s'entendent pas pour une défense trompeuse :

6 levées = 16,96% - 5 levées = 56,52% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,87

(a) VAR 2 (Est = CPC + CPF) - N6 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Jouer un petit. Si elle perd (2) Jouer le Roi.

6 levées = 13,57% - 5 levées = 57,09% - 4 levées = 25,43%
3 levées = 3,91% R = 4,80

(a) SO5 (+ 5.65) : Laisser courir le 10, même si Est couvre du Valet et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.

5 levées = 79,13% - 4 levées = 16,96% - 3 levées = 3,91% R = 4,75

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4

S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX

Non Vulnérable **2SA, 3C et + = SO5**

S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = SO5

Vulnérable

(b) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer du 10. **Si Est fournit le 9, soit laisser courir le 10, soit mettre la Dame** et si elle tient (2) Jouer un petit.

Si Est couvre du Valet, mettre la Dame et (2) Jouer le Roi. Si Est fournit un petit, laisser courir le 10, puis (2/3) Jouer le Roi et la Dame.

6 levées = 13,57% - 5 levées = 74,04% - 4 levées = 12,39% R = 5,01

Pour le second maniement (mettre la Dame si Ouest fournit le 9), ces pourcentages sont ceux de la meilleure défense : Est fournit le 9 avec V9 et Ouest ne prend pas lorsqu'il détient Axx. Mais si les deux flancs ne s'entendent pas pour une défense trompeuse :

6 levées = 16,96% - 5 levées = 70,65% - 4 levées = 12,39% R = 5,05

Page 305 **N.B. (b) Les 2 maniements MAX sont MTPP.**

(b) VAR (Est = CPC + CPF) - N6 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Jouer le 8. Si elle perd (2) Jouer le Roi. Si (1) Est défausse, mettre un petit.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 68,39% - 4 levées = 16,09%
3 levées = 1,96% R = 4,94

N°13 Ajouter :

(c) (N) 10	**(d)** (N) 10	**(e)** (N) 10
(S) RD86xxx	(S) RD76xxx	(S) RDxxxxx

(c) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert du Valet, mettre la Dame et (2/3) Jouer le Roi et le 8. Sinon laisser courir le 10 et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 65,56% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 4,89

VAR - N6 : (1) Attaquer du 10. S'il est couvert du Valet, mettre la Dame et (2/3) Jouer le Roi et le 8. **Si (1) Est fournit le 9 mettre la Dame** et si elle tient (2) Jouer le le 6. Si (1) Est fournit un petit, laisser courir le 10 et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 62,73% - 4 levées = 19,79%
3 levées = 3,91% R = 4,86

(**d) MAX - N5 - N4 :** (1) Attaquer du 10. S'il est couvert du Valet, mettre la Dame et si elle tient, Ouest fournissant le 8 ou le 9 (2) Jouer le Roi **ou** le 7. Si (1) Est fournit le 8 ou le 9, mettre la Dame et si elle tient (2) Jouer le 7, si elle perd (2) Jouer un petit. Sinon, laisser courir le 10 et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
6 levées = 10,17% - 5 levées = 66,13% - 4 levées = 19,79%
3 levées = 3,91% R = 4,83

N.B. (d) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N6 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Jouer le 7.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 57,09% - 4 levées = 25,43%
3 levées = 3,91% R = 4,80

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : 1T ou 1K = MAX - N5 - N4
Non Vulnérable 1C et + = N6
S'il faut réaliser 6 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N6
Vulnérable 2SA, 3C et + = N6
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4

(e) MAX - N6 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Jouer un petit.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 57,09% - 4 levées = 25,43%
3 levées = 3,91% R = 4,80

SO5 (+ 2,82) : Laisser courir le 10 même si Est couvre du Valet et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = SO5
Vulnérable

Page 305 **N°13 Ajouter :**

(f) (N) D
(S) R10xxxxx

(g) (N) D
(S) R109xxxx

(f) MAX - N6 - N5 - N4 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi.
6 levées = 27,13% - 5 levées = 46,35% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,97

(g) MAX - N6 - N5 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi et (3) Jouer le 10.
6 levées = 32,78% - 5 levées = 63,31% - 4 levées = 3,91% R = 5,29

Page 306 **N°14** **(a)** (N) x
(S) RD10xxxxx

(b) (N) 10
(S) RD9xxxxx

(a) MAX - N7 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Roi.
7 levées = 59,35% - 6 levées = 31,09% - 5 levées = 9,56% R = 6,50

(b) MAX - N7 : (1) Attaquer du 10 et le laisser courir si Est défausse. Sinon, mettre la Dame et (2) Jouer le Roi.
7 levées = 59,35% - 6 levées = 35,87% - 5 levées = 4,78% R = 6,55

SO6 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10 (a) ou laisser courir le 10 (b). (2) Jouer le Roi.
(a) 7 levées = 51,43% - 6 levées = 43,78% - 5 levées = 4,78% R = 6,47
(b) 7 levées = 51,43% - 6 levées = 48,57% R = 6,51

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

N°15 **(a)** (N) 10
(S) RD87xxxx

MAX - N7 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Roi.
7 levées = 46,91% - 6 levées = 43,53% - 5 levées = 9,56% R = 6,37

SO6 (+ 4,78) : (1) Attaquer du 10. Si Est fournit le Valet ou le 9, mettre la Dame et (2) Jouer le Roi. S'il fournit un petit, laisser courir le 10 et (2) Jouer le Roi.
7 levées = 39,57% - 6 levées = 55,65% - 5 levées = 4,78% R = 6,35

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

N°16 **(a)** (N) --
(S) RD10xxxxxx

MAX - N8 - N7 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi.
8 levées = 53,13% - 7 levées = 37,31% - 6 levées = 9,56% R = 7,44

N°16 Ajouter :

(b) (N) D
(S) R10xxxxxx

(c) (N) D
(S) R109xxxxx

(d) (N) -
(S) RD109xxxxx

(b) MAX - N7 - N6 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 37,30% - 5 levées = 9,57% R = 6,44

(c) MAX - N7 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi et (3) Jouer le 10.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 46,87% R = 6,53

(d) MAX - N8 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi et (3) Jouer le 10.
8 levées = 53,13% - 7 levées = 46,87% R = 7,53

Page 307

AVEC ROI-DAME-DIX DANS LA MEME MAIN, DE CINQ A HUIT CARTES ET AU MOINS DEUX CARTES EN NORD

Dans les diagrammes qui suivent, le Roi, la Dame et le Dix sont dans la même main, et les règles mnémotechniques imposent une impasse contre le Valet, précédée d'un coup de sonde (attaque vers les gros honneurs) si ce coup de sonde ne supprime pas une possibilité de capturer un Valet quatrième ou plus. C'était le cas dans les diagrammes précédents où le singleton ne permettait qu'une seule attaque orientée.

Toutefois, lorsque ce coup de sonde est bénéfique, faire la première levée ne signifie pas que l'As se trouve devant les honneurs, car la meilleure défense consiste à retenir le plus souvent l'As lorsqu'il se trouve derrière. Certes, le flanc doit prendre lorsqu'il détient l'As sec ou As-Valet secs, mais il n'est pas toujours facile de refuser la première levée avec un As gardé lorsque les gros honneurs se trouvent dans la main cachée.

Il est donc logique de considérer que le meilleur maniement est défini par les probabilités ***a priori*** , mais en admettant que la défense ne pourra pas toujours retenir son As à bon escient, puis de prendre en compte les informations indiquant un côté présumé long ou présumé fort, ce qui augmente les chances d'y trouver le Valet ou l'As, d'une manière fiable bien que difficilement calculable. Ce maniement sera présenté en premier (MAX), mais avec des pourcentages ne tenant pas compte des informations extérieures qui, si elles existent, les modifient considérablement. Il faut cependant distinguer deux cas.

1) La disposition autorise un coup de sonde, mais les Valets longs ne peuvent pas être capturés. Après une attaque vers la Dame, jouer pour l'As ou pour le Valet devant la fourchette sont des chances équivalentes, sauf s'il existe un côté présumé fort. En l'absence de toute notion de ce genre, le comportement que l'on prête au flanc situé derrière la fourchette peut influencer la décision. Si l'on pense qu'il ne retient pas son As lorsqu'il est gardé, il faut au deuxième tour attaquer vers le 10 si la Dame perd ou vers le Roi si elle tient. Ce maniement sera considéré comme une première variante, mais en admettant que la défense ne pourra pas toujours retenir son As à bon escient. Alternativement, si l'on pense que le flanc retient toujours son As lorsqu'il le peut, il faut tirer le Roi si la Dame est prise, la combinaison As-Valet secs étant plus fréquente que l'As sec. Si la Dame tient, on peut au choix attaquer vers le 10 ou vers le Roi.

2) Un coup de sonde empêcherait la capture d'un Valet long. Une impasse immédiate est toujours et nettement le meilleur maniement, mais, comme dans les autres situations, les variantes fondées sur le comportement supposé des défeseurs peuvent en pratique être meilleures, pour autant que l'on ne les ait pas insultés…

Page 308 **N°17** **(a)** (N) xx / (S) RD10 **(b)** (N) xxx / (S) RD10

MAX - N2 (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le Roi.

(a) 2 levées = 52,32% - 1 levée = 47,68% **R = 1,523**
(b) 2 levées = 54,84% - 1 levée = 45,16% **R = 1,548**

VAR 1 (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 10.

VAR 2 (Est = CPF, ou si l'on pense que Ouest ne retient pas l'As lorsqu'il a l'As gardé) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.

(a) 2 levées = 52,01% - 1 levée = 47,99% **R = 1,520**
(b) 2 levées = 54,12% - 1 levée = 45,88% **R = 1,541**

Mais, si l'on ne s'est pas trompé :

(a/b) 2 levées = 76,00% - 1 levée = 24,00% **R = 1,76**

Page 308 **N°18** **(a)** (N) xx

(S) RD10x

MAX - N3 - N2 (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le Roi. Si le 10 n'est pas maître (3) Jouer le petit.
3 levées = 5,17% - 2 levées = 63,00% - 1 levée = 31,83% R = 1,73

VAR 1 (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 10. Si l'honneur restant n'est pas maître (2) Jouer le petit.

VAR 2 (Est = CPF, ou si l'on pense que Ouest ne retient pas l'As lorsqu'il a l'As gardé) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi et (3) Jouer petit si le 10 n'est pas maître.
3 levées = 5,17% - 2 levées = 58,32% - 1 levée = 36,51% R = 1,69
Mais, si l'on ne s'est pas trompé :
3 levées = 5,17% - 2 levées = 70,83% - 1 levée = 24,00% R = 1,81

N°18 Ajouter :

(b) (N) 9x
(S) RD10x

(c) (N) 9x
(S) RD107

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 6,14% - 2 levées = 93,86% R = 2,06

(c) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 25,21% - 2 levées = 74,79% R = 2,25

(c) VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 7. Si Est intercale le 8 mettre le 10. Si le 7 perd au 8 (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 25,21% - 2 levées = 54,44% - 1 levée = 20,35% R = 2,05

Page 309 **N°19** **(a)** (N) xx
(S) RD108

(b) (N) xx
(S) RD109

(a) MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 10. Quel que soit le résultat (3) Jouer le Roi.
3 levées = 24,73% - 2 levées = 54,66% - 1 levée = 20,61% R = 2,04

(b) MAX - N3 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le 10.
3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50

N°20 **(a)** (N) xxx
(S) RD109

(b) (N) xx
(S) RD1098

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (ou Tirer le Roi). Quel que soit le résultat (2/3) Attaquer vers le 9 et, si nécessaire, vers le 10.
3 levées = 51,21% - 2 levées = 48,79% R = 2,51

(b) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10..
4 levées = 43,20% - 3 levées = 56,80% R = 3,43

VAR 1 (Est = CPF + CPC, ou si l'on pense que Ouest ne retient pas l'As avec Ax ou Axx) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 9. (3) Renouveler si nécessaire (a). Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 3 levées = 36,68% - 2 levées = 63,32% R = 2,37
(b) 4 levées = 34,72% - 3 levées = 65,28% R = 3,35
Mais, si l'on ne s'est pas trompé :
(a) 3 levées = 53,80% - 2 levées = 46,20% R = 2,54
(b) 4 levées = 45,38% - 3 levées = 54,62% R = 3,45

Page 309 **VAR 2 (si l'on pense que Ouest retient toujours avec Ax ou Axx) :**
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Roi. Sinon, attaquer (2) vers le 9 et, si nécessaire (3) vers le 10 (a).
(a) 3 levées = 34,50% - 2 levées = 65,50% R = 2,34
(b) 4 levées = 19,22% - 3 levées = 80,78% R = 3,19
Mais, si l'on ne s'est pas trompé :
(a) 3 levées = 51,61% - 2 levées = 48,39% R = 2,52
(b) 4 levées = 29,88% - 3 levées = 70,12% R = 3,30

N°20 Ajouter :

(c) (N) xx

(S) RD109x

(c) MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10..
4 levées = 41,99% - 3 levées = 51,21% - 2 levées = 6,80% R = 3,35

Page 310 **N°21** **(a)** (N) xxx **(b)** (N) xxx

(S) RD108 (S) RD10x

MAX - N3 : Attaquer (1) vers la Dame (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers le Roi.
(a) Si (1) la Dame perd et si (2) le 10 perd au Valet (3) jouer le Roi.
(a) Si (2) le 9 tombe en Ouest (3) Attaquer vers le 8.
(a) 3 levées = 39,10% - 2 levées = 50,06% - 1 levée = 10,84% R = 2,28
(b) 3 levées = 35,87% - 2 levées = 47,24% - 1 levée = 16,89% R = 2,19

VAR 1 (Est = CPF + CPC, ou si l'on pense que Ouest ne retient pas l'As avec Ax ou Axx) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. (3) Renouveler si nécessaire. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si nécessaire (3) Attaquer vers le 10.
(a) 3 levées = 29,41% - 2 levées = 59,75% - 1 levée = 10,84% R = 2,19
(b) 3 levées = 27,80% - 2 levées = 55,31% - 1 levée = 16,89% R = 2,11
Mais, si l'on ne s'est pas trompé :
(a) 3 levées = 41,68% - 2 levées = 47,48% - 1 levée = 10,84% R = 2,31
(b) 3 levées = 38,45% - 2 levées = 44,66% - 1 levée = 16,89% R = 2,22

Noter les **"vrais" maniements et** pourcentages pour **SO2** :

(a) SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Roi. Sinon, attaquer (2) vers le 10 (vers le 8 si Ouest ne fournit pas au premier tour) et, si nécessaire (3) vers le Roi.
3 levées = 32,16% - 2 levées = 58,62% - 1 levée = 9,22% R = 2,23

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(b) SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Roi. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi (sauf si Ouest ne fournit pas au premier tour).
3 levées = 27,80% - 2 levées = 56,93% - 1 levée = 15,28% R = 2,13

VAR 2 (si l'on pense que Ouest retient toujours l'As avec Ax ou Axx) - SO2 :
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Roi. Sinon, attaquer (2) vers le 10 et si nécessaire (3) vers le Roi.
(a) 3 levées = 28,44% - 2 levées = 62,34% - 1 levée = 9,22% R = 2,19
(b) 3 levées = 25,21% - 2 levées = 59,51% - 1 levée = 15,28% R = 2,10
Mais, si l'on ne s'est pas trompé :
(a) 3 levées = 40,72% - 2 levées = 50,06% - 1 levée = 9,22% R = 2,31
(b) 3 levées = 35,87% - 2 levées = 48,85% - 1 levée = 15,28% R = 2,21

Page 310 **N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées :

Non Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX - N3 ou SO2
Manche = SO2

Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 ou SO2
2SA, 3C et + = SO2

N°21 Ajouter :

(c) (N) 7xx
(S) RD10x

(d) (N) 8xx
(S) RD10x

(e) (N) 9xx
(S) RD10x

(c/d/e) MAX - (c/d) N3 - (e) N3 - N2 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10.

(c) 3 levées = 35,87% - 2 levées = 48,85% - 1 levée = 15,28% R = 2,21
(d) 3 levées = 37,48% - 2 levées = 51,68% - 1 levée = 10,84% R = 2,27
(e) 3 levées = 43,54% - 2 levées = 56,46% R = 2,44

(c) SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est fournit petit (au plus le 6) et si la Dame perd (2) Jouer le Roi. Si (1) Est fournit le 8 (ou le 9) et si la Dame perd (2) Attaquer vers Sud et mettre le Roi si Est fournit petit, mais le 10 si Est fournit le 9 (ou le 8).

3 levées = 27,80% - 2 levées = 58,54% - 1 levée = 13,66% R = 2,14

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées :

Non Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX - N3 ou SO2
Manche = SO2

Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 ou SO2
2SA, 3C et + = SO2

(d) SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est fournit petit (au plus le 7) et si la Dame perd (2) Attaquer vers Sud et mettre le Roi si Est fournit petit, mais le 10 si Est fournit le 9. Si (1) Est fournit le 9 et si la Dame perd ou tient (2) Attaquer vers le 10.

3 levées = 32,16% - 2 levées = 58,62% - 1 levée = 9,22% R = 2,23

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2

S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N°21 Ajouter :

(f) (N) 98x
(S) RD10x

MAX - N3 : (1) Tirer le Roi (ou Attaquer vers le Roi) et (2) Laisser courir le 9. **Cf. N°20(a)**

3 levées = 51,21% - 2 levées = 48,79% R = 2,51

Page 311 **N°22 Remplacer le texte du dictionnaire par le suivant :**

N°22 (a) (N) xx
(S) RD108x

Page 311

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il fait la levée (2) Attaquer vers le 10. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi. Si le 8 perd à l'As (2) Attaquer vers le 10.
Si (1) Est fournit le 9 mettre le 10 et (2) Attaquer vers le 8.
Si (1) Est fournit le Valet mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 8.
Si (1) Est fournit l'As (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 20,02% - 3 levées = 58,24% - 2 levées = 16,15%
1 levée = 5,59% R = 2,93

N4 - VAR 1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit un petit mettre le Roi, mais si Est fournit le 9 mettre le 10.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 51,68% - 2 levées = 20,12%
1 levée = 5,59% **R = 2,913**

N4 - VAR 2 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale le 9 mettre le 10 et (2) Attaquer vers le 8. Si Est intercale l'As (2) Jouer le Roi. Sinon mettre la Dame et si elle perd ou si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 51,68% - 2 levées = 20,12%
1 levée = 5,59% **R = 2,913**

N4 - SO2 (-) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 8 **ou** vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 22,95%
1 levée = 4,38% **R = 2,909**

N4 - SO2 (-) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale le 9 mettre le 10 et (2) Attaquer vers le 8. Si Est intercale l'As (2) Jouer le Roi. Sinon mettre la Dame et si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8 **ou** vers le 10.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 22,95%
1 levée = 4,38% **R = 2,909**

SO2 (+ 1,21) (maniement SO2 dont le rendement est le plus élevé) :
(1) Attaquer vers le 8. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers le 10. Sinon Cf. MAX
4 levées = 20,02% - 3 levées = 55,98% - 2 levées = 19,62%
1 levée = 4,38% R = 2,92

N.B. Pour ce diagramme N°22 (a) il n'y a pas de MTPP
En TPP, si on pense que le champ va utiliser le maniement MAX, pour faire mieux il faut prendre N4 - VAR 1 ou 2.
Par contre, **si on pense que le champ va utiliser l'un des maniements VAR 1 ou 2, pour faire mieux il faut utiliser un autre maniement (!!) : VAR 3**

VAR 3 - SO2 (-) : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd à l'As (2) Jouer le Roi. Si le 10 tient (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 50,63% - 2 levées = 24,00%
1 levée = 4,38% R = 2,88
Ce maniement est aussi SO2

MAX < VAR 1 ou 2 < VAR 3 < MAX

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = PAS DE MIMP (Cf. MTPP)
Autres contrats = MAX - N3

N°22 (b) (N) xx

(S) RD10xx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi (ou donner un coup à blanc).
4 levées = 19,38% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 25,37%
1 levée = 6,80% R = **2,804**

Page 311

SO2 (+ 1,21) - VAR N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer vers le 10 (Ouest = CPF) **ou** vers le Roi (Est = CPF, ou si l'on pense que Ouest ne retient pas l'As avec Ax ou Axx).
4 levées = 19,38% - 3 levées = 46,83% - 2 levées = 28,20%
1 levée = 5,59% R = 2,**800**

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°22 Ajouter :

(c) (N) xx	**(d)** (N) 9x	**(e)** (N) 9x
(S) RD107x	(S) RD10xx	(S) RD107x

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si la Dame tient (2) Attaquer vers le Roi. Si la Dame perd (2) Attaquer vers Sud; si Est a fourni le 8 et le 9 mettre le 10, mais sinon (2) Donner un coup à blanc.

ou

(1) Attaquer vers la Dame. Si la Dame perd ou tient (2) Attaquer vers Sud et si Est a fourni le 8 et le 9 mettre le 10. Sinon (2) Mettre le Roi si (1) la Dame a tenu et (2) Donner un coup à blanc si (1) la Dame a perdu.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 23,76%
1 levée = 6,80% R = **2,820**

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 1,21) - VAR N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer vers le 10 (Ouest = CPF) **ou** vers le Roi (Est = CPF).
4 levées = 19,38% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 26,58%
1 levée = 5,59% R = 2,**816**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 68,23% - 2 levées = 12,39% R = 3,07

VAR - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 9. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 52,08% - 2 levées = 28,54% R = 2,91

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 27,45% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 11,18% R = 3,16

SO3 (+ 3,17) : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert du Valet (2) Attaquer vers le 7.
4 levées = 20,02% - 3 levées = 71,97% - 2 levées = 8,01% R = 3,12

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°22 Ajouter :

(f) (N) 98	**(g)** (N) 8x
(S) RD10xx	(S) RD109x

(f) MAX - N4 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.
4 levées = 41,99% - 3 levées = 58,01% R = 3,42

(g) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 43,20% - 3 levées = 56,80% R = 3,43

Page 311 **Ajouter N°22 BIS :**

(a) (N) 8x (S) RD10xx	**(b)** (N) 8x (S) RD106x	**(c)** (N) 87 (S) RD10xx x < 5
(d) (N) 87 (S) RD105x	**(e)** (N) 8x (S) RD107x x< 6	**(f)** (N) 87 (S) RD106x x< 5
(g) (N) xx (S) RD1087	**(h)** (N) 8x (S) RD1076	**(i)** (N) 87 (S) RD1065

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 10 (Laisser courir le 8 si (1) la Dame tient, Ouest fournissant le 9).
4 levées = 19,38% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 27,79%
1 levée = 4,38% R = 2,83

SO2 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 8. s'il perd au 9 (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 51,27% - 2 levées = 47,52% - 1 levée = 1,21% R = 2,50

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable **Manche = SO2**

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
Si elle tient , Ouest fournissant le 7 (2) Attaquer vers le 10.
Si elle tient , Ouest fournissant le 9 (2) Laisser courir le 8.
Si elle tient , Est fournissant le 7 puis le 9 (2) Attaquer vers le 10.
Sinon, si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
OU
Si elle tient , Ouest fournissant le 7 (2) Attaquer vers le 10.
Si elle tient , Ouest fournissant le 9 (2) Laisser courir le 8.
Sinon, si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
OU
Si elle tient ou si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
OU
Si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
Si elle tient , Est fournissant le 7 puis le 9 (2) Attaquer vers le Roi.
Sinon, si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 27,39%
1 levée = 3,17% R = 2,86

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8. s'il perd au 9 (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 69,44% - 2 levées = 29,35% - 1 levée = 1,21% R = 2,68

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 (jamais SO2 !)

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 10 (Laisser courir le 8 si (1) la Dame tient, Ouest fournissant le 9).
4 levées = 19,38% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 28,54%
1 levée = 3,63% R = 2,84

SO3 (+ 4,84) : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est couvre du 9 mettre la Dame et (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 63,95% - 2 levées = 26,12%
1 levée = 1,21% R = 2,80

SO2 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 61,69% - 2 levées = 29,59% R = 2,79

Page 311

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est couvre du 9 mettre le 10 et si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 15,34% - 3 levées = 58,54% - 2 levées = 24,91%
1 levée = 1,21% R = 2,88

N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
Si elle tient , Ouest fournissant le 6 (2) Attaquer vers le 10.
Si elle tient , Ouest fournissant le 9 (2) Laisser courir le 8.
Si elle tient , Est fournissant le 6 puis le 9 (2) Attaquer vers le 10.
Sinon, si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
OU
Si elle tient , Ouest fournissant le 6 (2) Attaquer vers le 10.
Si elle tient , Ouest fournissant le 9 (2) Laisser courir le 8.
Sinon, si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
OU
Si elle tient ou si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
OU
Si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
Si elle tient , Est fournissant le 6 puis le 9 (2) Attaquer vers le Roi.
Sinon, si elle tient (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 28,14%
1 levée = 2,42% R = 2,86

SO2 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 15,34% - 3 levées = 56,28% - 2 levées = 28,38% R = 2,87

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(e/f) MAX - N3 : (1) (e) Attaquer vers le 7, (f) (1) Laisser courir le 7. Si le 7 perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame.
(e) 4 levées = 20,02% - 3 levées = 60,66% - 2 levées = 18,11%
1 levée = 1,21% R = 3,00
(f) 4 levées = 20,02% - 3 levées = 60,66% - 2 levées = 19,32% R = 3,01

N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Attaquer du 8 et mettre le 10 si Est fournit le 9, le Roi si Est fournit petit.
OU
(1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer du 8 et mettre le 10 si Est fournit le 9, le Roi si Est fournit petit.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 54,10% - 2 levées = 22,08%
1 levée = 1,21% R = 2,981

VAR 1 - N4 - SO2 (-) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 52,48% - 2 levées = 24,91% R = 2,977

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer du 8 et mettre le Roi si Est fournit le 9, le 10 si Est fournit petit.
OU
(1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 56,53% - 2 levées = 22,48% R = 2,99

VAR 2 - SO2 (-) : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 53,05% - 2 levées = 25,96% R = 2,95

N.B. Pour les diagrammes (e/f) il n'y a pas de MTPP :
En TPP, si on pense que le champ va utiliser le maniement MAX, pour faire mieux il faut prendre N4. Si on pense que le champ va utiliser le maniement N4, pour faire mieux il faut prendre VAR 2 : **MAX < N4 < VAR 2**

Page 311

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = PAS DE MIMP
(MAX < N4 < VAR 2)
Autres Contrats = MAX - N3

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées :
Non Vulnérable : 1T ou 1K = MAX - N3
1C et + = N4
Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = PAS DE MIMP
(MAX < N4 < VAR 2)
2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Contrat en mineure = PAS DE MIMP
(MAX < VAR 1 < VAR 2)
Autres Contrats = MAX - N3
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = PAS DE MIMP
(MAX < N4 < VAR 2)
Autres contrats = MAX - N3

(g/h/i) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si la Dame tient (2) Attaquer vers le Roi. Si la Dame perd (2) Attaquer vers Sud et mettre le 10 si Est fournit le 9 et sinon le Roi.
OU
(1) Attaquer vers la Dame. (2) Attaquer vers Sud et mettre le 10 si Est fournit le 9 et sinon mettre le Roi.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 20,87% R = 3,02

SO3 (+ 2,76) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 15,66% - 3 levées = 66,23% - 2 levées = 18,11% R = 2,98

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 8 (g) ou Laisser courir le 8 (h/i). Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 20,02% - 3 levées = 60,66% - 2 levées = 19,32% R = 3,01

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 53,80% - 2 levées = 25,21% R = 2,96

N.B. Pour ces diagrammes (g/h/i) il n'y a pas de MTPP :
MAX < VAR 2

N.B. Pour (g/h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : 1T ou 1K = VAR 2
1C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3
S'il faut réaliser 2 levées :
Contrat en mineure = PAS DE MIMP
(MAX < VAR 2)
Autres contrats = MAX - N3

N°23 **(a)** (N) RD10
(S) 9xxx

MAX - N3 (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
3 levées = 36,34% - 2 levées = 63,66% R = 2,36

Page 311 **VAR 1 (Est = CPF)** : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd ou si elle tient (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 28,26% - 2 levées = 71,74% R = 2,28

VAR 2 (si l'on pense que Est ne retient pas l'As avec Axx) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 34,72% - 2 levées = 65,28% R = 2,35
Mais, si l'on ne s'est pas trompé :
3 levées = 45,38% - 2 levées = 54,62% R = 2,45

Page 312 **N°24** **(a)** (N) RD10

(S) xxxx

Remplacer le texte du dictionnaire par le suivant :

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Roi. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 59,29% - 1 levée = 22,95% R = 1,**948**

VAR 1 - N3 (Est = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd ou si elle tient (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 58,88% - 1 levée = 23,36% R = 1,**944**
En pratique le rendement est supérieur.

VAR 2 - N3 (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
Ce maniement est à utiliser en particulier si on pense qu' Est ne retient jamais avec Ax ou Axx.
Si l'on s'est trompé :
3 levées = 17,76% - 2 levées = 58,88% - 1 levée = 23,36% R = 1,**944**
Si l'on ne s'est pas trompé :
3 levées = 28,42% - 2 levées = 54,68% - 1 levée = 16,90% R = **2,12**

N°25 **(a)** (N) xx

(S) RD10xxx

Remplacer le texte du dictionnaire par le suivant :

MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Roi. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 47,48% - 4 levées = 37,30% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% **R = 4,303**

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer **soit** vers le 10 (Ouest = CPF), **soit** vers le Roi (Est = CPF).
5 levées = 44,09% - 4 levées = 43,52% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% **R = 4,297**
En pratique le rendement est supérieur.
Même maniement (avec (2) Attaquer vers le Roi si la Dame tient) si l'on pense que Ouest ne retient jamais l'As avec Ax.
Mais, si l'on ne s'est pas trompé :
5 levées = 54,26% - 4 levées = 33,35% R = 4,40

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 3 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 312 **N°25 Ajouter (b/c/d/e) :**

(b) 8 (N) xx
AV
87 (S) RD109xx

(c) 8 (N) 98
AV
7 (S) RD10xxx

(d) 8 (N) 98
AV
x (S) RD107xx

(e) 8 (N) xx
AV
8 (S) RD1097x

(b) MAX et N5 théoriques : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,96% - 3 levées = 3,91% R = **4,49**

SO4 (+ 1,95) : (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10.
5 levées = 48,04% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 1,96% R = **4,461**

VAR 1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer soit vers le 10 (Ouest = CPF), soit vers le Roi (Est = CPF).
5 levées = 49,74% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 3,91% R = **4,458**
En pratique le rendement est supérieur.

VAR 2 (Si l'on pense que Ouest ne retient jamais l'As avec Ax) :
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi .
Si l'on s'est trompé on retrouve les pourcentages de VAR 1 et R = 4,458
Si l'on ne s'est pas trompé :
5 levées = 59,91% - 4 levées = 36,18% - 3 levées = 3,91% R = **4,56**

(c) MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,09% - 3 levées = 4,78% R = **4,483**

SO4 (+ 4,78) : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.
5 levées = 48,04% - 4 levées = 51,96% R = **4,480**

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 46,87% R = 4,53

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 44,91% - 3 levées = 1,96% R = 4,51

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer soit vers le 10 (Ouest = CPF), soit vers le Roi (Est = CPF).
5 levées = 49,74% - 4 levées = 48,30% - 3 levées = 1,96% R = **4,478**

N.B. Le maniement SO4 de (b) (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10 n'apporte aucun avantage ici (3 levées = 1,96%) . Les pourcentages sont les mêmes qu'en cas d'absence du 7.

Page 313 **N°26 (a)** (N) xxxx
(S) RD10x

(b) (N) xxxx
(S) RD109

(c) (N) xxx
(S) RD10xx

(d) (N) xxx
(S) RD109x

Page 313 **MAX - (a) N3 - N2 - (b) N3 - (c) N4 - N3 - N2 - (d) N4 - N3 - et Ouest = CPF ou CPC** :

(1) Attaquer vers la Dame.

Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 10. (3) Renouveler si nécessaire.

(a) 3 levées = 57,35% - 2 levées = 32,22% - 1 levée = 10,43% R = 2,47

(b) 3 levées = 63,00% - 2 levées = 37,00% R = 2,63

(c) 4 levées = 55,39% - 3 levées = 34,17% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,96% R = 3,43

(d) 4 levées = 61,04% - 3 levées = 37,00% - 2 levées = 1,96% R = 3,59

N.B. (d) La présence du 8 en Sud assure 3 levées et augmente le rendement : R = 3,61

VAR 1 - Est = CPF(et si l'on pense que Ouest ne retient jamais l'As avec Ax) :

(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd
(2) Attaquer vers le 10. (3) Renouveler si nécessaire..

(a) 3 levées = 48,87% - 2 levées = 40,70% - 1 levée = 10,43% R = 2,38

(b) 3 levées = 54,52% - 2 levées = 45,48% R = 2,54

(c) 4 levées = 46,91% - 3 levées = 42,65% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,96% R = 3,35

(d) 4 levées = 52,56% - 3 levées = 45,48% - 2 levées = 1,96% R = 3,51

Si l'on ne s'est pas trompé : + 10,17% pour VAR 1 :

(a) 3 levées = 59,04% - 2 levées = 30,53% - 1 levée = 10,43% R = 2,49

(b) 3 levées = 64,69% - 2 levées = 35,31% R = 2,65

(c) 4 levées = 57,08% - 3 levées = 32,48% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,96% R = 3,45

(d) 4 levées = 62,73% - 3 levées = 35,31% - 2 levées = 1,96% R = 3,61

VAR 2 - Est = CPF(et si l'on pense que Ouest retient toujours l'As avec Ax) :

(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Roi. Si elle tient
(2) Attaquer vers le 10. (3) Renouveler si nécessaire..

(a) 3 levées = 50,57% - 2 levées = 39,00% - 1 levée = 10,43% R = 2,40

(b) 3 levées = 53,39% - 2 levées = 46,61% R = 2,53

(c) 4 levées = 48,61% - 3 levées = 40,95% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,96% R = 3,36

(d) 4 levées = 51,43% - 3 levées = 46,61% - 2 levées = 1,96% R = 3,50

Si l'on ne s'est pas trompé : + 10,17% pour VAR 2 :

(a) 3 levées = 60,74% - 2 levées = 28,82% - 1 levée = 10,43% R = 2,50

(b) 3 levées = 63,56% - 2 levées = 36,44% R = 2,64

(c) 4 levées = 58,78% - 3 levées = 30,78% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,96% R = 3,46

(d) 4 levées = 61,61% - 3 levées = 36,43% - 2 levées = 1,96% R = 3,60

Ajouter N°26 BIS :

(a) (N) xxxx	**(b)** (N) xxx	**(c)** (N) xx
(S) RD108	(S) RD108x	(S) RD108xx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 10.
Si elle perd (2) Attaquer vers le 8 **ou** vers le 10.
3 levées = 57,35% - 2 levées = 35,04% - 1 levée = 7,61% R = 2,50

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 10.
Si elle perd (2) Attaquer vers le 8 **ou** vers le 10.
4 levées = 55,39% - 3 levées = 37,00% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,46

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 7 en Sud assure 2 levées : R = 3,48

Page 313

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 10 **ou** vers le Roi. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 46,91% - 4 levées = 43,52% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,35

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 7 en Sud assure 3 levées et augmente le rendement :
5 levées = 47,48% et R = 4,37

N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
5 levées = 47,48% - 4 levées = 40,13% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,33

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX - N4
Non Vulnérable Manche jusqu'à 5K = MAX - N4 ou N5
5C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle ou Manche = MAX - N4
Vulnérable Chelem = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

Ajouter N°26 TER :

(a) (N) 9xxx
(S) RD10x

(b) (N) 9xx
(S) RD10xx

(c) (N) 9x
(S) RD10xxx

(d) (N) 9x
(S) RD107xx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 60,17% - 2 levées = 39,83% R = 2,60

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement :
3 levées = 63,00% et R = 4,63

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 58,22% - 3 levées = 39,82% - 2 levées = 1,96% R = 3,56

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement :
4 levées = 61,04% et R = 3,59

(c) MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le Roi (Laisser courir le 9 si Est ne fournit pas).
5 levées = 53,13% - 4 levées = 40,13% - 3 levées = 6,74% **R = 4,464**

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 9. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi **ou** Laisser courir le 9.
5 levées = 49,74% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 3,91% **R = 4,458**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le Roi. **Cf.(c)**
5 levées = 53,13% - 4 levées = 40,13% - 3 levées = 6,74% **R = 4,464**

SO4 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet (2) Jouer le Roi. Si Est couvre du Valet mettre la Dame et (2) Jouer le Roi.
5 levées = 36,74% - 4 levées = 61,30% - 3 levées = 1,96% R = 4,35

Page 313 **VAR 1 :** (1) Attaquer vers la Dame. (2) Laisser courir le 9.

VAR 2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 9. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.

VAR 3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest founissant le 8 (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 9.

VAR 4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest founissant une petite carte (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 9.

Les pourcentages des 4 variantes sont les mêmes :
5 levées = 49,74% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 3,91% **R = 4,458**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = VAR (1,2,3,4)
Manche = SO4

Page 314 **N°27**

(a) (N) RD10	**(b)** (N) RD10	**(c)** (N) RD10
(S) xxxxx	(S) 87xxx	(S) 9xxxx

Remplacer le texte du dictionnaire par le suivant :

MAX - (a/b/c) N4 - N2 - (c) N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Roi. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 4 levées = 47,48% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% **R = 3,303**
(b) 4 levées = 47,48% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 12,39% **R = 3,35**
(c) 4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,96% - 2 levées = 3,91% R = 3,49

(a/b) SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient (2) Attaquer **soit** vers le Roi (Ouest = CPF), **soit** vers le 10 (Est = CPF).
(a) 4 levées = 44,09% - 3 levées = 43,52% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% **R = 3,297**
(b) 4 levées = 44,09% - 3 levées = 46,35% - 2 levées = 9,56% **R = 3,345**
mais en pratique les rendements sont meilleurs.

VAR 1 - Ouest = CPF (et si l'on pense que Est ne retient jamais l'As avec Ax) :
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si elle tient
tient (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 4 levées = 44,09% - 3 levées = 43,52% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,297
(b) 4 levées = 44,09% - 3 levées = 46,35% - 2 levées = 9,56% R = 3,345
(c) 4 levées = 49,74% - 3 levées = 46,35% - 2 levées = 3,91% R = 3,46

Mais, si l'on ne s'est pas trompé :
(a) 4 levées = 54,26% - 3 levées = 33,35% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,40
(b) 4 levées = 54,26% - 3 levées = 36,18% - 2 levées = 9,56% R = 3,45
(c) 4 levées = 59,91% - 3 levées = 36,18% - 2 levées = 3,91% R = 3,56

VAR 2 - Est = CPF
(1) Attaquer vers la Dame. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 10.
(a) 4 levées = 44,09% - 3 levées = 43,52% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,297
(b) 4 levées = 44,09% - 3 levées = 46,35% - 2 levées = 9,56% R = 3,345
(c) 4 levées = 49,74% - 3 levées = 46,35% - 2 levées = 3,91% R = 3,46

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 314 **N°28** **(a)** (N) Dx — (S) R10x **(b)** (N) Dxx — (S) R10x

(c) (N) Dx — (S) R109x **(d)** (N) Dx — (S) R10xx

MAX - (a/b) N2 - (c) N3 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10. (c) (3) Jouer le Roi.
(a) 2 levées = 50,48% - 1 levée = 49,52% R = 1,50
(b) 2 levées = 51,21% - 1 levée = 48,79% R = 1,51
(c) 3 levées = 19,38% - 2 levées = 80,62% R = 2,19

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest ayant fourni le Valet (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10. Si l'As n'est pas tombé (3) Jouer un petit.
3 levées = 0,73% - 2 levées = 54,93% - 1 levée = 44,34% R = 1,56

Page 315 **N°28** **Ajouter :**

(e) (N) Dx — (S) R108x **(f)** (N) Dx — (S) R107x

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd ou si elle tient (2) Attaquer vers le 10.

ou

… Si elle perd ou si elle tient (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 6,38% - 2 levées = 63,00% - 1 levée = 30,62% R = 1,76

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 8 (ou le 9) (2) Attaquer vers le 7 et si le 7 perd au 9 (ou au 8) (3) Jouer le Roi si Est a fourni l'As au premier tour (pour éventuellement V98 en Ouest) **soit** le Roi, **soit** le 10 si (1) la Dame a tenu (V98 ou A98 en Ouest). Si Ouest fournit petit au premier tour (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 55,66% - 1 levée = 44,34% R = 1,59

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°29 **(a)** (N) D10 — (S) Rxx **(b)** (N) D10 — (S) Rxxx

(c) (N) D10 — (S) R8xx **(d)** (N) D10 — (S) R9xx

MAX - (a/b) N2 - (c) N3 - N2 - (d) N3 : (1) Attaquer vers le 10. Jouer (2) la Dame et (3) le Roi.
(a) 2 levées = 50,18% - 1 levée = 49,82% R = 1,50
(b) 2 levées = 50,48% - 1 levée = 49,52% R = 1,50
(c) 3 levées = 5,17% - 2 levées = 63,48% - 1 levée = 31,35% R = 1,74
(d) 3 levées = 18,17% - 2 levées = 81,83% R = 2,18

N°29 **Ajouter :**

(e) (N) D8 — (S) R10xx **(f)** (N) D9 — (S) R108x

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 0,73% - 2 levées = 68,18% - 1 levée = 31,09% R = 1,70

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 19,38% - 2 levées = 80,62% R = 2,19 **Cf.28(c)**

Page 315 **N°30** **(a)** (N) 10x

(S) RDxx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame et si la Dame tient (3) Jouer un petit.
2 levées = 55,65% - 1 levée = 44,35% R = 1,56

VAR - Est = CPF ou CPL - Pour 2 levées rapides :
(1/2) Attaquer d'un petit vers la Dame, puis vers le Roi.
2 levées = 50,18% - 1 levée = 49,82% R = 1,50

N°30 **Ajouter :**

(b) (N) 10x
(S) RD7x

(c) (N) 10x
(S) RD8x

(d) (N) 10x
(S) RD87

(e) (N) 107
(S) RD8x

(f) (N) 10x
(S) RD98

(g) (N) 109
(S) RD8x

(h) (N) 109
(S) RD7x

(i) (N) 109
(S) RDxx

(j) (N) 108
(S) RDxx

(k) (N) 108
(S) RD6x

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame et si la Dame tient (3) Jouer un petit.

ou

(1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
Si Ouest a fourni le 8 ou le 9 au premier ou au second tour et si la Dame tient (3) Jouer le Roi. Sinon lorsque la Dame tient (3) Jouer le 7.
2 levées = 57,27% - 1 levée = 42,73% R = 1,57

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 75,94% - 1 levée = 24,06% R = 1,76

N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame et (3) Jouer le petit. Si (1) Est intercale le 9 mettre la Dame et (2) Laisser courir le 10 et si Est couvre du Valet (3) Jouer le petit.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 62,59% - 1 levée = 36,52% R = 1,64

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 **(jamais N3 !)**

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10 (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 5,65% - 2 levées = 73,74% - 1 levée = 20,61% R = 1,85

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10 (2) Laisser courir le 7 si Est a couvert le 10.
3 levées = 1,37% - 2 levées = 78,02% - 1 levée = 20,61% R = 1,81

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. **Cf.19(b)** page 309 : xx / RD109
3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50

(g) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. **Cf.19(b)** page 309
3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50

(h) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 18,17% - 2 levées = 81,83% R = 2,18

Page 315 **(i) MAX - N2 :** (1) Laisser courir le 10.
2 levées = 100,00% R = 2,00

(j) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8 **ou** (1) Attaquer vers le 10.
2 levées = 56,86% - 1 levée = 43,14% R = 1,57

(k) MAX - N2 : Il y a 4 maniements différents :
(1) Attaquer vers le 8. Si le 8 perd au 9 (2) Laisser courir le 10 et si Est couvre du Valet mettre la Dame et (3) Jouer le Roi.
ou
(1) Attaquer vers le 8. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer du 10. Si Est fournit alors le 7 mettre la Dame et si elle tient (3) Jouer le 6. S Est couvre du Valet mettre la Dame et si elle tient (3) Jouer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 10.
ou
(1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 8 et si Est couvre du 9 mettre la Dame et (3) Jouer le Roi.
ou
(1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd au Valet (2) Attaquer du 8. Si Est couvre du 9 mettre la Dame et si elle tient (3) Jouer le Roi. Si Est fournit le 7 mettre la Dame et si elle tient (3) Jouer le 6. Si Est founit petit laisser courir le 8.
2 levées = 62,03% - 1 levée = 37,97% R = 1,62

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

Page 316 **N°31**

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) Dxx	(N) D9x	(N) Dxx
(S) R10xx	(S) R10xx	(S) R1098

(a) Rectifier les maniements

MAX (ni N3, ni SO2) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le Roi. Si le 10 fait la levée (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 19,38% - 2 levées = 56,06% - 1 levée = 24,56% R = 1,95
Cf. N°32 (a)

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest fornissant le Valet (2) Donner un coup à blanc. Si (1) Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 20,59% - 2 levées = 50,00% - 1 levée = 29,41% R = 1,912

SO2 (+2,82) : (1) Attaquer vers le Roi. Si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 10. Si le Roi perd à l'As (2) Jouer la Dame. Si le Roi fait la levée (2) Attaquer vers la Dame (Ouest = CPC) ou vers le 10 (Est = CPC).
3 levées = 1,61% - 2 levées = 76,65% - 1 levée = 21,74% R = 1,80

VAR (Ouest = CPC) - SO2 (-) (+1,61) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest ayant fourni le Valet (2) Donner un coup à blanc. Si (1) Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Si (1) la Dame perd (2) Jouer le Roi et (3) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 13,48% - 2 levées = 63,57% - 1 levée = 22,95% R = 1,905

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Partielle = MAX
Manche ou chelem = N3
Vulnérable : Partielle ou manche = MAX
Chelem = N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : 1T, 1K, 1C, 1P = MAX
Partielle 1SA et + = VAR
Manche = SO2
Vulnérable : Partielle = VAR
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

Page 316

(b) MAX - N3 - Est = CPL : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 31,09% - 2 levées = 68,91% R = 2,31

N.B. (1) Attaquer vers le Roi coôte une levée (- 1,21%) si l'As est sec en Est (qui met également l'As avec As-Valet secs).

(c) MAX - N3 - Est = CPL : (1) Attaquer vers la Dame, mais du 10 pour tenter de provoquer une erreur de la défense. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 9. (3) Renouveler si nécessaire.
3 levées = 52,83% - 2 levées = 47,17% R = 2,53
N.B. Sans le 8 : (1) Attaquer d'un petit vers la Dame (mêmes pourcentages);

VAR - Ouest = CPL : (1) Laisser courir le 10. S'il tient ou s'il perd à l'As (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 50,75% - 2 levées = 49,25% R = 2,51

N°31 Ajouter :

(d) 7 (N) Dxx
AV9 ▬▬▬
x (S) R108x

MAX : (1) Attaquer vers le 10, (Cf N°31(a)
3 levées = 28,66% - 2 levées = 54,45% - 1 levée = 16,89% R = **2,118**

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 31,83% - 2 levées = 48,05% - 1 levée = 20,12% R = **2,117 !!**

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Roi. Si Est fournit le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer soit vers le 8, soit vers le 10, soit vers la Dame .
3 levées = 12,51% - 2 levées = 73,42% - 1 levée = 14,07% R = 1,98

VAR 1 - MTPP : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à l'As (2) Jouer la Dame et (3) Attaquer vers le 10.
Si (1) Est intercale le 9 mettre le 10 et (2) Jouer la Dame.
Si (1) Est intercale le Valet mettre le Roi et si le Roi fait la levée (2) Attaquer vers le 8
3 levées = 25,61% - 2 levées = 57,50% - 1 levée = 16,89% R = **2,09**

VAR 2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 10. Si elle perd (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 21,66% - 2 levées = 63,06% - 1 levée = 15,28% R = 2,06

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : 1T, 1K, 1SA, 2C, 2P, 3T, 3K = MAX
1C, 1P, 2T, 2K, 2SA, 4T, 4K = PAS DE MIMP
3C, 3P = VAR
Manche = SO2
Vulnérable : 1T, 1K, 1C, 1P, 2T, 2K, 2SA, 4T, 4K = PAS DE MIMP
1SA, 2C, 2P, 3T, 3K = VAR
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = VAR 1 (MTPP)
Autres contrats = MAX

N°31 Ajouter :

(e)	Dxx	**(f)**	D7x	**(g)**	D87
	R1087		R108x		R10xx
(h)	D8x	**(i)**	D87	**(j)**	D8x
	R10xx		R106x		R1065

Page 316 **(e) MAX :** (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le Roi. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 28,66% - 2 levées = 55,19% - 1 levée = 16,15% R = 2,13

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Valet (2) Attaquer vers le Roi. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 31,83% - 2 levées = 48,05% - 1 levée = 20,12% R = 2,12

SO2 (+ 3,63) : (1) Attaquer du 10. Si Ouest fournit le 9 ou couvre du Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame et si elle perd (3) Jouer le Roi.
3 levées = 22,37% - 2 levées = 65,11% - 1 levée = 12,52% R = 2,10

SO2 VAR : (1) Attaquer du 8. S'il perd au 9 (2/3) Attaquer vers la Dame et le Roi. Si (1) Ouest intercale le 9 mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 7,61% - 2 levées = 79,87% - 1 levée = 12,52% R = 1,95

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 25,61% - 2 levées = 54,04% - 1 levée = 20,35% R = 2,05

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 25,61% - 2 levées = 58,24% - 1 levée = 16,15% R = 2,09

VAR 3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 8. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 28,66% - 2 levées = 50,99% - 1 levée = 20,35% R = 2,08

N.B. Il n'y a pas de MTPP : MAX < VAR 1

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = PAS DE MIMP (MAX < VAR 1)
Autres contrats = MAX

(f) MAX : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le Roi. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. **Cf.(e)**
3 levées = 28,66% - 2 levées = 55,19% - 1 levée = 16,15% R = 2,13

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Valet (2) Attaquer vers le Roi. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10. **Cf.(e)**
3 levées = 31,83% - 2 levées = 48,05% - 1 levée = 20,12% R = 2,12

SO2 (+ 3,63) : (1) Attaquer du 10. Si Ouest fournit le 9 mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le Roi, si elle tient (2) Laisser courir le 7. Si Ouest couvre du Valet (2) Attaquer vers le 8. Si le 10 perd au Valet (2/3) Attaquer vers la Dame et le Roi.
3 levées = 13,48% - 2 levées = 74,00% - 1 levée = 12,52% R = 2,01

SO2 VAR : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 9 (2/3) Attaquer vers la Dame et le Roi. Si (1) Ouest intercale le 9 mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 7,61% - 2 levées = 79,87% - 1 levée = 12,52% R = 1,95

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 25,61% - 2 levées = 54,04% - 1 levée = 20,35% R = 2,05

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 25,61% - 2 levées = 58,24% - 1 levée = 16,15% R = 2,09

N.B. Il n'y a pas de MTPP : (MAX < VAR 1 et de même N3 < VAR 1)

Page 316

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = PAS DE MIMP (MAX < VAR 1)
Autres contrats = MAX

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 9 ou le Valet (2) Laisser courir le 8. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 26,24% - 2 levées = 53,64% - 1 levée = 20,12% **R = 2,061**

SO2 (+ 7,60) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2/3) Attaquer vers la Dame et le Roi. Si (1) Ouest intercale le 9 mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 6,86% - 2 levées = 80,62% - 1 levée = 12,52% R = 1,94

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 9 ou le Valet (2) Laisser courir le 8. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon, si la Dame tient (2) Attaquer vers le 10 et si la Dame perd, attaquer (2) vers le Roi et (3) vers le 10.
3 levées = 20,91% - 2 levées = 63,81% - 1 levée = 15,28% **R = 2,056**

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : 1T, 1K, 1SA, 2C, 2P, 3T, 3K, 3C, 3P = VAR
1C, 1P, 2T, 2K, 2SA, 4T, 4K = PAS DE MIMP(MAX < VAR)
Manche = SO2
Vulnérable : 1T, 1K, 1C, 1P, 2T, 2K = PAS DE MIMP (MAX < VAR)
1SA, 2C, 2P, 3T, 3K = VAR
2SA, 3C et + = SO2

(h) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Valet et si la Dame tient (2) Donner un coup à blanc. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 22,21% - 2 levées = 57,67% - 1 levée = 20,12% R = 2,021

SO2 (+ 7,60) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2/3) Attaquer vers la Dame et le Roi. Si (1) Ouest intercale le 9 mettre la Dame et si elle tient (2) Laisser courir le 8, mais si elle perd (3) Jouer le Roi.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 83,04% - 1 levée = 12,52% R = 1,92

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Valet et si la Dame tient (2) Donner un coup à blanc. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Si Ouest intercale le 9 (2) Attaquer vers le 10. Sinon, si la Dame tient (2) Attaquer vers le 10, mais si la Dame perd (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 16,88% - 2 levées = 67,84% - 1 levée = 15,28% R = 2,016

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(i) MAX : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le Roi. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. **Cf.(e/f)**
3 levées = 28,66% - 2 levées = 55,19% - 1 levée = 16,15% R = 2,13

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Valet (2) Attaquer vers le Roi. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 31,83% - 2 levées = 48,05% - 1 levée = 20,12% R = 2,12

Page 316

SO2 (+ 3,63) : (1) Attaquer du 10. Si Ouest fournit le 9 ou couvre du Valet mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8. Si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame et si elle perd (3) Jouer le Roi.
3 levées = 22,37% - 2 levées = 65,11% - 1 levée = 12,52% R = 2,10

SO2 VAR : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2/3) Attaquer vers la Dame et le Roi. Si (1) Ouest intercale le 9 mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 7,61% - 2 levées = 79,87% - 1 levée = 12,52% R = 1,95

VAR 1 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 25,61% - 2 levées = 54,04% - 1 levée = 20,35% R = 2,05

VAR 2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 25,61% - 2 levées = 58,24% - 1 levée = 16,15% R = 2,09

VAR 3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 28,66% - 2 levées = 50,99% - 1 levée = 20,35% R = 2,08

N.B. Il n'y a pas de MTPP : (MAX < VAR 1 et de même N3 < VAR 1)

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = PAS DE MIMP (MAX < VAR 1)
Autres contrats = MAX

(j) MAX : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient ou si elle perd (2) Attaquer vers le 10 et s'il perd (3) Tirer le Roi. Si (1) Ouest intercale l'As (2) Tirer la Dame.
3 levées = 26,24% - 2 levées = 53,64% - 1 levée = 20,12% R = 2,06

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Laisser courir le 8 et si le 8 perd au 9 ou au Valet (3) Tirer le Roi, mais si le 8 perd à l'As (3) Attaquer vers le 10. Si la Dame perd (2) Laisser courir le 8 et s'il perd au 9 (3) Tirer le Roi. Si (1) Ouest intercale l'As (2) Tirer la Dame.
3 levées = 26,97% - 2 levées = 48,06% - 1 levée = 24,97% R = 2,02

SO2 (+ 7,60) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2/3) Attaquer vers la Dame et le Roi. Si (1) Ouest intercale le 9 mettre la Dame et si elle tient (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc, mais si la Dame perd (2) Tirer le Roi
3 levées = 6,86% - 2 levées = 80,62% - 1 levée = 12,52% R = 1,94

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 10 et si elle perd (2) (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest intercale l'As (2) Tirer la Dame.
3 levées = 21,96% - 2 levées = 61,15% - 1 levée = 16,89% R = 2,05

N.B. Il n'y a pas de MTPP : (MAX < VAR)

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : 1T à 5K = MAX
5C et + = N3
Vulnérable : 1T à 5SA = MAX
6T ou 6K = PAS DE MIMP (MAX < N3)
6C, 6P, 6SA = N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : Partielle = VAR
Manche = SO2
Vulnérable : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = PAS DE MIMP (MAX < VAR)
Autres contrats = MAX

Page 317 **N°32** **(a)** D10x / Rxxx **(b)** D109 / Rxxx

(a) MAX - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame.
3 levées = 19,38% - 2 levées = 56,06% - 1 levée = 24,56% R = 1,95

SO2 (+ 1,21) : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 75,04% - 1 levée = 23,35% R = 1,78

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est toujours MAX - N3
(**jamais SO2,** quel que soit le nombre de levées et quelle que soit la vulnérabilité)

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient ou s'il perd à l'As (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50

N°32 Ajouter :

(c) D109 / R8xx

MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Laisser courir le 10. Si nécessaire (3) Laisser courir le 9. **Cf.N°31(c)**
3 levées = 52,83% - 2 levées = 47,17% R = 2,53

N°33 **(a)** D10 / Rxxxx **(b)** D10 / R9xxx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N4 : (1) Attaquer vers le 10.
(a) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 33,45%
1 levée = 6,80% R = 2,71
(b) 4 levées = 25,84% - 3 levées = 59,35% - 2 levées = 14,81% R = 3,11

N.B. (a) La présence du 8 (D10 / R8xxx) augmente le rendement :
4 levées = 19,38% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 26,58%
1 levée = 5,59% R = 2,82

(b) SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame
4 levées = 19,38% - 3 levées = 67,02% - 2 levées = 13,60% R = 3,06

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3
Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
2SA, 3C et + = SO3

N°33 Ajouter :

(c) D10 / R87xx

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 52,08% - 2 levées = 28,54% R = 2,91

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 5,01% - 3 levées = 69,28% - 2 levées = 25,71% R = 2,79

Page 317

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3
Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
2SA, 3C et + = SO3

N°34 (a)

D10
R98xx

MAX - N4 - et Est = CPC : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 29,88% - 3 levées = 70,12% R = 3,30

VAR - Ouest = CPC : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 27,05% - 3 levées = 72,95% R = 3,27

N°35 (a)

Dx
R10xxx

(b)

Dx
R109xx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N4 - N3 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10. (a) Si Ouest fournit le Valet et si la Dame tient (2) Donner un coup à blanc.
(a) 4 levées = 19,38% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 31,83%
1 levée = 6,80% R = 2,74
(b) 4 levées = 27,45% - 3 levées = 60,16% - 2 levées = 12,39% R = 3,15

N.B. (b) La présence du 8 (Dx / R1098x) assure 3 levées sans modifier le maniement.

N°35 Ajouter :

(c)

Dx
R107xx

(d)

Dx
R1076x

(e)

Dx
R108xx

(f)

Dx
R1087x

(g)

D8
R10xxx

(h)

D8
R107xx

(c) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 7, mais si elle perd (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10
4 levées = 19,38% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 30,22%
1 levée = 6,80% R = 2,76

SO3 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 7, mais si elle perd (2) Tirer le Roi. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 14,05% - 3 levées = 50,55% - 2 levées = 28,60%
1 levée = 6,80% R = 2,72

VAR : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,61% - 2 levées = 31,83%
1 levée = 6,80% R = 2,72

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 317

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 7, mais si elle perd (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10
4 levées = 19,38% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 32,64%
1 levée = 4,38% **R = 2,780**

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 8, le 9 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 12,43% - 3 levées = 53,38% - 2 levées = 29,81%
1 levée = 4,38% R = 2,74

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,43% - 2 levées = 31,43%
1 levée = 4,38% **R = 2,776**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(e) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 49,66% - 2 levées = 23,76%
1 levée = 5,59% R = 2,86

VAR - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 9 (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 60,31% - 2 levées = 23,76%
1 levée = 5,59% R = 2,75

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 53,30% - 2 levées = 25,71% R = 2,95

VAR - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 8 .
ou vers le Roi. Si Ouest fournit le 9 (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 63,95% - 2 levées = 25,71% R = 2,85

(g) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet et si la Dame tient (2) Laisser courir le 8, mais si elle perd (2) Tirer le Roi. Si (1) Ouest fournit le 9 (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 31,43%
1 levée = 5,59% R = 2,77

SO3 (+ 4,85) - SO2 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 9 mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8. Si (1) Ouest fournit le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Laisser courir le 8, mais si elle perd (2) Jouer le Roi.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 66,22% - 2 levées = 27,33%
1 levée = 4,84% R = 2,65

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX - N4 (jamais SO3 - SO2)
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

Page 317 **N.B. La présence du 6 (D8 / R106xx)** améliore le rendement et **modifie le maniement en tournoi par 4 Non Vulnérable :**

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO3

MAX : 4 levées = 19,38% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 31,02%
1 levée = 4,38% R = 2,80

SO3 : 4 levées = 1,61% - 3 levées = 66,22% - 2 levées = 28,54%
1 levée = 3,63% R = 2,66

(h) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest fournit le Valet ou le 9 (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 53,30% - 2 levées = 25,71% R = 2,95

VAR - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 8 .
4 levées = 10,34% - 3 levées = 63,95% - 2 levées = 25,71% R = 2,85

Page 318 **N°36 (a)**

10x
RDxxx

MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 33,45%
1 levée = 6,80% R = 2,71

SO3 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 61,37% - 2 levées = 31,83% - 1 levée = 6,80% R = 2,55

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = MAX - N4
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Vulnérable Manche = SO3

N°36 La combinaison (b) du dictionnaire : 10x /RDxxxx devient N°36 TER (a)

Ajouter :

(b)	10x RD7xx	**(c)**	10x RD76x	**(d)**	10x RD8xx
(e)	10x RD87x	**(f)**	109 RD7xx	**(g)**	109 RDxxx
(h)	108 RDxxx	**(i)**	108 RD6xx	**(j)**	108 RD65x
(k)	108 RD7xx	**(l)**	108 RD76x		

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 8 ou le 9 et si la Dame perd (2) Laisser courir le 10, mais si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Sinon, si la Dame perd (2) Tirer le Roi et si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 33,45%
1 levée = 6,80% **R = 2,707**

SO3 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. **Cf.(a)**
3 levées = 62,98% - 2 levées = 30,22% - 1 levée = 6,80% R = 2,56

SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 et si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 59,27% - 2 levées = 36,35% - 1 levée = 4,38% R = 2,55

Page 318

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 8 (ou le 9) et si la Dame perd (2) Laisser courir le 10. Si Est fournit le 8 (ou le 9) et si la Dame tient (2) Attaquer du 10 et si Est fournit le 9 (ou le 8) laisser courir le 10, mais si Est fournit petit, mettre le Roi.
Si (1) Est fournit petit et si la Dame tient (2) Attaquer vers le Roi et si elle perd (2) Tirer le Roi.
4 levées = 15,99% - 3 levées = 45,38% - 2 levées = 31,83%
1 levée = 6,80% **R = 2,706**

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
Si elle perd (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 31,02%
1 levée = 4,38% R = 2,78

VAR - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest fournissant le 8 ou le 9 (2) Laisser courir le 10. Sinon, si elle tient (2) Attaquer vers le Roi et si elle perd (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 15,99% - 3 levées = 48,61% - 2 levées = 31,02%
1 levée = 4,38% R = 2,76

SO2 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 10 et si le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame, même si (1) Ouest a fourni le 8 ou le 9.
3 levées = 52,32% - 2 levées = 46,47% - 1 levée = 1,21% R = 2,51

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N4 - N3
Manche = SO2

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Tirer le Roi.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,61% - 2 levées = 33,04%
1 levée = 5,59% **R = 2,735**

SO3 (+ 8,07) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 69,44% - 2 levées = 25,72% - 1 levée = 4,84% R = 2,65

SO2 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 63,63% - 2 levées = 35,16% - 1 levée = 1,21% R = 2,62

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 12,43% - 3 levées = 53,78% - 2 levées = 28,20%
1 levée = 5,59% **R = 2,731**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Jouer le 10 et si Est fournit mettre le Roi.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 56,93% - 2 levées = 20,87%
1 levée = 1,21% R = 2,98

Page 318

SO2 (+ 1,21) - VAR N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 10. Si elle tient (2) Jouer le 10 et si Est fournit mettre le Roi.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 55,31% - 2 levées = 23,70% R = 2,97

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest fournissant le 9 (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Jouer le 10 et si Est fournit mettre le Roi.
4 levées = 14,05% - 3 levées = 65,08% - 2 levées = 19,66%
1 levée = 1,21% R = 2,92

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(f) MAX - N4 - N3 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
4 levées = 25,84% - 3 levées = 60,56% - 2 levées = 13,60% R = 3,12

(g) MAX - N4 - N3 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 66,22% - 2 levées = 16,02% R = 3,02

VAR - N4 : (1/2) Attaquer vers la Dame et le Roi.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 34,19%
1 levée = 6,06% R = 2,71

(h) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers la Dame et le Roi.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 33,45%
1 levée = 6,80% R = 2,71

SO3 (+ 3,23) - SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8 et (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 62,98% - 2 levées = 31,43% - 1 levée = 5,59% R = 2,57

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = MAX ou SO3 - SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(i) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers la Dame et le Roi.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 33,45%
1 levée = 6,80% **R = 2,707**

SO3 (+ 4,85) : (1) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8 et (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 64,60% - 2 levées = 29,81% - 1 levée = 5,59% R = 2,59

SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 7 et si le 8 perd au 9 (2) Laisser courir le 10.
ou
(1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 7 et si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 59,27% - 2 levées = 36,35% - 1 levée = 4,38% R = 2,55

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Est fournissant le 7 ou le 9 (2) Attaquer du 10 et, si Est fournit le 9 ou le 7, laisser courir le 10. Sinon, si la Dame tient (2) Attaquer vers le Roi et, si la Dame perd (2) Tirer le Roi.
4 levées = 15,99% - 3 levées = 45,38% - 2 levées = 31,83%
1 levée = 6,80% **R = 2,706**

Page 318

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(j) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 31,02%
1 levée = 4,38% R = 2,78

SO2 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 7 et si le 8 perd au 9 (2) Laisser courir le 10.
ou
(1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 7 et si le 10 perd au Valet (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 58,94% - 2 levées = 39,85% - 1 levée = 1,21% R = 2,58

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(k) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert du Valet (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 67,98% - 2 levées = 23,70%
1 levée = 1,21% R = 2,81

N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 10. Si elle tient (2) Jouer le 10 et si Est fournit mettre le Roi.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,61% - 2 levées = 33,79%
1 levée = 4,84% R = 2,74

SO2 (+ 1,21) : (1/2) Laisser courir le 10 et le 8.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 65,72% - 2 levées = 27,17% R = 2,80

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = PAS DE MIMP
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(l) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Jouer le 10 et si Est fournit mettre le Roi.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 56,93% - 2 levées = 20,87%
1 levée = 1,21% R = 2,98 **Cf.(e)**

SO2 (+ 1,21) - VAR N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 10. Si elle tient (2) Jouer le 10 et si Est fournit mettre le Roi. **Cf.(e)**
4 levées = 20,99% - 3 levées = 55,31% - 2 levées = 23,70% R = 2,97

SO3 (+ 3,97) - SO2 (-) : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. S'il est couvert du Valet (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 73,17% - 2 levées = 18,11% R = 2,91

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

Page 318 **Ajouter N° 36 BIS**

(a)	10xx	**(b)**	10xx	**(c)**	10xx
	RDxx		RD76		RD8x
(d)	10xx	**(e)**	1087	**(f)**	108x
	RD87		RD6x		RD76
(g)	108x	**(h)**	109x	**(i)**	1097
	RDxx		RD7x		RDxx
(j)	109x	**(k)**	1098	**(l)**	10xxx
	RDxx		RDxx		RDx
(m)	108x				
	RD7x				

sans le 6 (Nord ou Sud)

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 19,38% - 2 levées = 58,42% - 1 levée = 22,20% R = 1,97

SO2 (+ 8,07) : (1) Attaquer vers le 10 (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 85,87% - 1 levée = 14,13% R = 1,86

ou

(1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 84,26% - 1 levée = 14,13% R = 1,87

N.B. La présence du 7 en Sud (10xx / RD7x) augmente le rendement :
MAX - N3 : R = 1,99

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2 (1) Attaquer vers la Dame …

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 19,38% - 2 levées = 60,03% - 1 levée = 20,59% R = 1,99

SO2 (+ 9,53) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 8 ou le 9 (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 87,33% - 1 levée = 11,06% R = 1,91

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(c) MAX : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2/3) Attaquer vers la Dame et le Roi. Si (1) Est intercale le 9 mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 19,56% - 2 levées = 70,35% - 1 levée = 10,09% **R = 2,095**

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Tirer le Roi.
3 levées = 23,82% - 2 levées = 61,65% - 1 levée = 14,53% **R = 2,093**

SO2 (+ 0,40) : (1) Attaquer vers la Dame. Si le 9 apparaît (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 7,83% - 2 levées = 82,48% - 1 levée = 9,69% R = 1,98

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX (jamais SO2 !)

Page 318 **(d) MAX - N3 :** (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9
(2/3) Attaquer vers la Dame et le Roi.
Si (1) Est intercale le 9 mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 25,61% - 2 levées = 64,30% - 1 levée = 10,09% R = 2,16

SO2 (+ 0,40) : (1) Attaquer vers la Dame. Si le 9 apparaît (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10 **ou** Laisser courir le 8.
3 levées = 7,83% - 2 levées = 82,48% - 1 levée = 9,69% R = 1,98

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2 !)

(e/f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2/3) Attaquer vers la Dame et le Roi.
Si (1) Est intercale le 9 mettre la Dame et (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 25,61% - 2 levées = 64,30% - 1 levée = 10,09% R = 2,16

SO2 (+ 0,40) : (1) Attaquer vers la Dame. Si le 9 apparaît (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8.
3 levées = 7,83% - 2 levées = 82,48% - 1 levée = 9,69% R = 1,98

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2 !)

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 19,38% - 2 levées = 59,63% - 1 levée = 20,99% R = 1,98

SO2 (+ 10,09) : (1) Attaquer vers la Dame. Si le 9 apparaît (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8.
3 levées = 3,39% - 2 levées = 85,71% - 1 levée = 10,90% R = 1,92

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(h) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 9 et si le 9 perd (3) Tirer le Roi.
3 levées = 32,64% - 2 levées = 67,36% R = 2,33

(i) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 9 et si le 9 perd (3) Tirer le Roi.
3 levées = 27,05% - 2 levées = 72,95% R = 2,27

(j) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 21,80% - 2 levées = 78,20% R = 2,22

VAR - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 21,80% - 2 levées = 62,05% - 1 levée = 16,15% R = 2,06

(k) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50

(l) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle tient (2) Jouer le Roi.
3 levées = 19,38% - 2 levées = 72,95% - 1 levée = 7,67% R = 2,12

N.B. La présence en Nord ou Sud **du 7, du 8 ou du 9** (même des trois !) augmente le rendement mais ne modifie pas le maniement :
108xx / RDx : 3 levées = 28,66% - 2 levées = 65,28% - 1 levée = 6,06% R = 2,23
109xx / RDx : 3 levées = 36,34% - 2 levées = 63,66% R = 2,36 **Cf.N°23 page 311**

Page 318

(m) MAX - N3 et MTPP : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 24,55% - 2 levées = 65,36% - 1 levée = 10,09% R = 2,14

SO2 (+ 0,40) : (1) Attaquer vers la Dame. Si le 9 apparaît (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8.
3 levées = 7,83% - 2 levées = 82,48% - 1 levée = 9,69% R = 1,98

VAR - MTPP : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Laisser courir le 10. Si elle perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 22,93% - 2 levées = 66,98% - 1 levée = 10,09% R = 2,13

N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3P, 4C, 4P, 4SA = MAX
Non Vulnérable 3SA, 4T, 4K, 5T à 5SA = MAX ou VAR
S'il faut réaliser 2 levées : 1SA, 2C, 2P, 3T, 3K, 3C, 3P, 4C, 4P, 4SA = MAX
Vulnérable Autres contrats = MAX ou VAR
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = MAX - N3 ou VAR
Autres contrats = MAX

Ajouter N° 36 TER :

(a) 10x / RDxxxx
(b) 10x / RD76xx
(c) 10x / RD8xxx
(d) 10x / RD87xx
(e) 109 / RDxxxx
(f) 109 / RD7xxx
(g) 108 / RDxxxx
(h) 108 / RD7xxx

(a) Changement de numéro, anciennement N°36(b)
MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

(b) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

SO3 - N4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 84,78% - 3 levées = 15,22% R = 3,85

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !)

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
ou
(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient et si Ouest fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,23

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO3 - N4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 87,61% - 3 levées = 12,39% R = 3,88

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !)

Page 318

(d) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.

ou

(1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient et si Ouest fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.

5 levées = 37,30% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 9,57% R = 4,28

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10.

5 levées = 33,91% - 4 levées = 62,18% - 3 levées = 3,91% R = 4,30

VAR - N5 : (1) Attaquer du 10. Si Est ne fournit pas laisser courir le 10. Sinon mettre la Dame.

5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 15,22% R = 4,19

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10.

5 levées = 40,13% - 4 levées = 55,96% - 3 levées = 3,91% R = 4,36

(g) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.

5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 10 **ou** vers le 8.

4 levées = 87,61% - 3 levées = 10,43% - 2 levées = 1,96% R = 3,86

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = MAX ou SO4

(h) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du 8. Si Est ne fournit pas, laisser courir le 8. Sinon mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 10, mais si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.

ou

(1) Attaquer du 8. Si Est ne fournit pas, laisser courir le 8. Sinon mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 10. Si la Dame tient, Ouest fournissant le 9 (2) Laisser courir le 10, mais si la Dame tient, Ouest fournissant petit (2) Attaquer vers le Roi.

5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 12,39% R = 4,25

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 6 (108 / RD76xx) augmente le rendement : R = 4,28

N°37 (a) D10
Rxxxxx

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10.

5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

N.B. La présence du 8 (D10 / R8xxxx) augmente le rendement : R = 4,20

N°38 (a) Dx
R10xxxx

(b) D9
R10xxxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le 10 (a) ou Laisser courir le 9 (b)**.**

(a) 5 levées = 37,30% - 4 levées = 47,48% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,20
(b) 5 levées = 42,96% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 3,91% R = 4,39

Page 318 **(a) VAR - N4 - N3 (Est = CPC + CPF) :** (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

(b) La présence du 8 (D9 / R108xxx) assure 4 levées et augmente le rendement (4,43).

N.B. Lorsque (1) la Dame perd à l'As (2) Jouer le Roi offre les mêmes chances que l'impasse contre le Valet, mais coûte une levée en cas de partage 4-1 (- 8,48%). De plus, cela suppose que Est ne retienne jamais l'As avec Axx. Effectivement, Vx en Ouest et AVx en Est forment des combinaisons de même fréquence. On retrouve la même situation dans les diagrammes n°39 (a/b) et n°42 (a/b), où cette variante ne coûte pas de levée en cas de partage 4-1.

N°38 Ajouter :

(c)	D8	**(d)**	D8	**(e)**	Dx
	R10xxxx		R107xxx		R108xxx
(f)	Dx				
	R109xxx				

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 9
(2) Laisser courir le 8**.** Sinon (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,23

SO3 (+ 1,96) - N4 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le 9 mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 80,83% - 3 levées = 12,39% R = 3,94

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3)

(d/e) MAX - (d) N5 - N4 - (e) N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10.
(d) 5 levées = 40,13% - 4 levées = 47,48% - 3 levées = 12,39% R = 4,28
(e) 5 levées = 40,13% - 4 levées = 47,48% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,20

(d/e) VAR - (d) N4 - (e) N4 - N3 (Est = CPC + CPF) : (1) Attaquer vers le 10.
(d) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 12,39% R = 4,22
(e) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,20

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10.
5 levées = 42,96% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 3,91% R = 4,39

Page 319 **N°39**

(a)	(N) Dxxx	**(b)**	(N) Dxx	**(c)**	(N) Dxxxx
	(S) R10xx		(S) R10xxx		(S) R10x

MAX - (a) N3 - (b/c) N4 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest prend de l'As (2) Jouer la Dame (a/b) ou le Roi (c). Sinon (2) Attaquer vers le 10.
(a) 3 levées = 40,13% - 2 levées = 46,61% - 1 levée = 13,26% R = 2,27
(b) 4 levées = 40,13% - 3 levées = 44,65% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,23
(c) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,20

Page 319

(a) SO2 et (b) SO3 (+ 2,83) - (a/b/c) VAR 1 (Ouest = CPL) : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Jouer la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers Nord et mettre un petit si Ouest fournit un petit.

Les pourcentages théoriques sont les suivants :

(a) 3 levées = 27,13% - 2 levées = 62,44% - 1 levée = 10,43% R = 2,17
(b) 4 levées = 27,13% - 3 levées = 60,48% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,13
(c) 4 levées = 27,13% - 3 levées = 49,17% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 3,01

Comme Ouest peut retenir l'As avec Axx, on obtient les mêmes pourcentages si lorsque le Roi tient (2) on attaque vers la Dame.

Mais, si on admet que Ouest prend lorsqu'il détient Axx, les chances pour 3 levées (a) ou pour 4 levées (b/c) sont augmentées de 10,17% :

(a) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 52,27% - 1 levée = 10,43% R = 2,27
(b) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 50,31% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,23
(c) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 39,00% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 3,12

(c) SO3 (+ 2,83) : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le 10.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 74,04% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 2,99

(a/b/c) VAR 2 (sans rentrée en Sud) : (1) Attaquer vers le 10.
(a) 3 levées = 33,91% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 13,26% R = 2,21
(b/c) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,17

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
2SA, 3C et + = SO2
Vulnérable : Tout contrat = SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4 - N2
2SA, 3C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

N°39 Ajouter :

(d) 8 (N) Dxxx
AV
97 (S) R108x

(e) 8 (N) Dxx
AV
97 (S) R108xx

MAX - (d) N3 - (e) N4 - N2: (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest prend de l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
(d) 3 levées = 47,74% - 2 levées = 41,83% - 1 levée = 10,43% R = **2,373**
(e) 4 levées = 45,78% - 3 levées = 43,78% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,96% R = 3,33

SO2 (d) ou SO3 (e) (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Jouer la Dame.
(d) 3 levées = 36,74% - 2 levées = 55,65% - 1 levée = 7,61% R = 2,29
(e) 4 levées = 25,43% - 3 levées = 66,96% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,16

Page 319

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : 1T ou 1K = MAX - N3
1C et + = SO2
Vulnérable : Tout contrat = SO2

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

N°39 Ajouter :

(f) 8 (N) Dxxx
AV
9 (S) R1087

(g) 8 (N) Dxx
AV
9 (S) R1087x

(h) 8 (N) D7xx
AV
9 (S) R108x

(i) 8 (N) D7x
AV
9 (S) R108xx

(j) 8 (N) D87x
AV
9 (S) R106x

(k) 8 (N) D876
AV
9 (S) R10xx

MAX - N3 (ou N4) : cf (d/e) avec pour (f/h/j/k) les mêmes pourcentages que (d) et pour (g) et (i) les mêmes que (e) sauf 2 levées = 10,43% (au lieu de 8,48%) et R = 3,35

SO2 (f/h/j/k) - SO3 (g/i) : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Laisser courir le 8 (f/g/h/i) ou Attaquer vers le 8 (j/k). Si (1) le Roi tient : (g/i) (2) Attaquer vers la Dame ou (f/h/j/k) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc.
(f/h/j/k) 3 levées = 35,61% - 2 levées = 64,39% R = 2,36
(g/i) 4 levées = 26,00% - 3 levées = 70,09% - 2 levées = 3,91% R = 3,22

(f/h/j/k) VAR - MTPP : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2) Jouer le Roi.
3 levées = 39,57% - 2 levées = 57,60% - 1 levée = 2,83% R = **2,367**

N.B. Pour (f/h/j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contat en mineure = VAR
Autres contrats = MAX

N.B. Pour (g/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : 1T ou 1K = MAX - N4
1C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3

N°39 Ajouter :

(l) 8 (N) Dxx
AV
9 (S) R10876

(m) 8 (N) D6x
AV
9 (S) R1087x

(n) 8 (N) D76
AV
9 (S) R108xx

(l/m/n) MAX - N4 : cf (e) avec les mêmes pourcentages que (g) et (i)
4 levées = 45,78% - 3 levées = 43,78% - 2 levées = 10,43% R = 3,35

Page 319 **(l) SO3 (+ 7,60) :** (1) Attaquer du 10. S'il perd au Valet (2) Jouer la Dame.
4 levées = 32,22% - 3 levées = 64,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,29

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(m/n) SO3 (+ 7,60) : (1) Attaquer vers le 6. S'il perd au 9 (2) Jouer la Dame.
4 levées = 15,26% - 3 levées = 81,91% - 2 levées = 2,83% R = 3,12

(m/n) VAR - SO3 (-) (+ 5,65) : (1) Attaquer du 10. S'il perd au Valet (2) Jouer la Dame.
4 levées = 32,22% - 3 levées = 63,00% - 2 levées = 4,78% R = 3,27

N.B. Pour (m/n) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = VAR
Manche = SO3

Page 320 **N°40 (a)** (N) Dxxx **(b)** (N) Dxx
(S) R107x (S) R1076x

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N2 - (et Est = CPL) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest prend de l'As (2) Jouer la Dame. Si Ouest fournit le Valet, le 9, ou le 8 (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
(a) 3 levées = 45,22% - 2 levées = 41,52% - 1 levée = 13,26% R = 2,32
(b) 4 levées = 45,22% - 3 levées = 41,52% - 2 levées = 11,30%
1 levée = 1,96% R = 3,30

VAR (Ouest = CPL ou CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest prend de l'As (2) Jouer la Dame. Si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
(a) 3 levées = 42,96% - 2 levées = 43,78% - 1 levée = 13,26% R = 2,30
(b) 4 levées = 42,96% - 3 levées = 43,78% - 2 levées = 11,30%
1 levée = 1,96% R = 3,28

(a) SO2 (+ 2,83) : Cf N°39(a) 3 levées = 27,13% et R = 2,17

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(b) SO3 (+ 6,52) : (1) Attaquer vers le Roi. Si le Roi fait la levée (2) Attaquer vers la Dame ou attaquer vers Nord en mettant petit si Ouest a fourni le 8 et le 9.
Si le Roi perd à l'As, Est fournissant le 8 ou le 9 (2) Attaquer du 7 et le laisser courir si Ouest ne couvre pas. Sinon (2) Jouer la Dame.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 72,91% - 2 levées = 4,78%
1 levée = 1,96% R = 3,12

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : 1T ou 1K = MAX - N4
1C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3

Ajouter :
(a) avec le 6 (R1076) : **SO2** = Cf SO3 (b)
3 levées = 27,13% - 2 levées = 68,09% - 1 levée = 4,78% R = 2,22

Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(b) sans le 6 (R107xx) : **SO3** = Cf N°39(b)
4 levées = 27,13% et R = 3,13

Page 320

Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

N°40 Ajouter :

(c)	**(d)**	**(e)**
(N) D7xx	(N) D8xx	(N) D87x
(S) R10xx	(S) R10xx	(S) R10xx

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 40,13% - 2 levées = 46,61% - 1 levée = 13,26% R = 2,27

SO2 (+ 8,48) : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Tirer la Dame. S'il tient (2) Donner un coup à blanc.
OU
(1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Tirer la Dame. S'il tient, Ouest fournissant un petit (2) Donner un coup à blanc, mais si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 27,13% - 2 levées = 68,09% - 1 levée = 4,78% R = 2,22

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 36,74% - 2 levées = 60,43% - 1 levée = 2,83% R = 2,34

N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 40,13% - 2 levées = 49,44% - 1 levée = 10,43% R = 2,30

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Roi. Si Est fournit petit et si le Roi perd (2) Attaquer vers le 8 en mettant la Dame si Ouest fournit le 9. Si Est fournit petit et si le Roi tient (2) Attaquer vers le 8 en mettant petit si Ouest fournit le 9. Si (1) Est fournit le 9 et si le Roi perd (2) Tirer la Dame et si le Roi tient (2) Attaquer vers la Dame.
OU
(1) Aattaquer vers le Roi. Si Est fournit petit et si le Roi perd (2) Attaquer vers le 8 en mettant la Dame si Ouest fournit le 9. Si Est fournit petit et si le Roi tient (2) Attaquer vers le 8 en mettant petit si Ouest fournit le 9. Si (1) Est fournit le 9 (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 29,96% - 2 levées = 70,04% R = 2,30

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX
2SA, 3C et + = N3
Vulnérable : Partielle = MAX
Manche = N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(e) MAX : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 39,57% - 2 levées = 57,60% - 1 levée = 2,83% **R = 2,367**

N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 45,78% - 2 levées = 43,79% - 1 levée = 10,43% **R = 2,353**

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Roi. Si Est fournit petit (2) Attaquer vers Nord en mettant petit si Ouest fournit le 9. Si (1) Est fournit le 9 (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 35,61% - 2 levées = 64,39% **R = 2,356**

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

Page 320 **N°41** **(a)** (N) R108 / (S) Dxxxx **(b)** (N) R10x / (S) D76xx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient, Est fournissant le 9 (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer le Roi.
4 levées = 36,74% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,22

N4 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10. Cf. N°39 (c)
4 levées = 37,30% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,20

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10. S Ouest intercale l'As (2) Jouer le Roi. Sinon, mettre le Roi et s'il perd ou si Est fournit une petite carte (2) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le 9 ou le Valet (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 70,09% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,09

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche jusqu'à 5K = MAX ou N4
5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b) MAX - N2 (et Est = CPL) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Roi.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 9,57% R = 3,24

N4 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10. Cf. N°39 (c)
4 levées = 37,30% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,20

SO3 (+ 2,83) : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le 10 Cf. N°41 (c)
4 levées = 13,57% - 3 levées = 79,69% - 2 levées = 6,74% R = 3,07

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°41 Ajouter :

(c) (N) R10x / (S) D7xxx **(d)** (N) R10x / (S) D8xxx **(e)** (N) R10x / (S) D87xx

(f) (N) R108 / (S) D7xxx

Page 320

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,22

N4 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,20

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 79,69% - 2 levées = 4,78%
1 levée = 1,96% R = 3,05

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 36,74% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 6,74% R = 3,30

N4 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 50,31% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,23

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10. Si Ouest fournit petit mettre le Roi et s'il tient, Est fournissant le 9, (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 23,17% - 3 levées = 72,92% - 2 levées = 3,91% R = 3,19

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX (jamais N4 !!)
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 39,57% - 3 levées = 53,69% - 2 levées = 6,74% R = 3,33

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10. Si Ouest fournit petit mettre le Roi et s'il tient, Est fournissant le 9, (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 23,17% - 3 levées = 72,92% - 2 levées = 3,91% R = 3,19

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

(f) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 39,57% - 3 levées = 55,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,35

SO3 (+ 0,83) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 9 mettre le 10. Si Ouest fournit petit mettre le Roi et s'il tient, Est fournissant le 9, (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 23,17% - 3 levées = 72,92% - 2 levées = 3,91% R = 3,19

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO3 !!)

Page 320 **N°42 (a)** (N) D9xx **(b)** (N) D9xx

(S) R10xx (S) R108x

MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (Est = CPL). Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Laisser courir le 9.

ou

(1) Attaquer vers le Roi (Ouest = CPL). Si Est intercale l'As (2) Jouer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 10.

(a) 3 levées = 45,78% - 2 levées = 54,22% R = 2,46
(b) 3 levées = 56,22% - 2 levées = 43,78% R = 2,56

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

VAR (Cf. N°38) : Si (1) L'honneur perd (2) Tirer en tête.

N°42 Ajouter :

(c) (N) D9xx **(d)** (N) D9xx

(S) R107x (S) R106x

MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Laisser courir le 9.

(c) 3 levées = 56,22% - 2 levées = 43,78% R = 2,56
(d) 3 levées = 51,43% - 2 levées = 48,57% R = 2,51

(e) (N) D96x **(f)** (N) D9xx

(S) R107x (S) R1076

MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (Est = CPL). Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Laisser courir le 9.

ou

(1) Attaquer vers le Roi (Ouest = CPL). Si Est intercale l'As (2) Jouer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 10.

3 levées = 56,22% - 2 levées = 43,78% R = 2,56

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 321 **N°43 (a)** (N) D9x **(b)** (N) D9x

(S) R10xxx (S) R108xx

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Laisser courir le 9.

(a) 4 levées = 45,78% - 3 levées = 50,31% - 2 levées = 3,91% R = 3,42
(b) 4 levées = 54,26% - 3 levées = 45,74% R = 3,54

VAR (Cf. N°38) : Si (1) La Dame perd (2) Jouer le Roi.

N.B. (a) La seule présence du 6 en Sud augmente le rendement :
R = 3,48 et 4 levées = 51,43%

N°44 (a) (N) D109 **(b)** (N) D109x

(S) Rxxxx (S) Rxxx

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il tient ou s'il perd à l'As, ou bien si Ouest intercale l'As (2) Attaquer vers le 10.

4 levées = 48,04% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 1,96% R = 3,46

Page 321

(b) MAX - N3 : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le 9. Si Est intercale l'As (2) Jouer le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 56,22% - 2 levées = 43,78% R = 2,56

VAR (Est = CPL ou CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Laisser courir le 10.
(a) 4 levées = 42,96% - 3 levées = 53,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,39
(b) 3 levées = 45,78% - 2 levées = 54,22% R = 2,46

N° 44 Ajouter :

(c) (N) D1098
(S) Rxxx

(d) (N) D109
(S) R8xxx

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Attaquer vers le 10;
ou
(1) Attaquer vers la Dame et (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 56,22% - 2 levées = 43,78% R = 2,56

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 54,26% - 3 levées = 45,74% R = 3,54

Ajouter N° 44 BIS :

(a) 10xx / RDxxx
(b) 10xx / RD76x
(c) 10xx / RD8xx
(d) 109x / RDxxx
(e) 109x / RD7xx
(f) 109x / RD76x
(g) 1097 / RDxxx
(h) 1097 / RD6xx
(i) 1098 / RDxxx
(j) 109x / RD8xx
(k) 1098 / RD65x
(l) 1098 / RD6xx
(m) 1098 / RD54x
(n) 108x / RDxxx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Tirer le Roi.
4 levées = 47,48% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 15,22% R = 3,32

SO3 (+ 8,48) : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 79,69% - 2 levées = 6,74% R = 3,07

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou SO3**
2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 321

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
Si elle perd (2) Tirer le Roi. **Cf.(a)**
4 levées = 47,48% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 15,22% R = 3,32

SO3 (+ 10,44) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 ou au 9 (2) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le 8 ou le 9 mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 85,05% - 2 levées = 4,78% R = 3,05

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
Si elle perd (2) Tirer le Roi.
4 levées = 50,30% - 3 levées = 37,31% - 2 levées = 12,39% R = 3,38

SO3 (+ 8,48) : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 26,57% - 3 levées = 69,52% - 2 levées = 3,91% R = 3,23

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
Si elle perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 46,91% - 3 levées = 43,52% - 2 levées = 9,57% R = 3,37

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N.B. La présence du 7 en Sud (10xx / RD87x) ne modifie pas le maniement, mais augmente le rendement (R = 3,40) .

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer le 10 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon mettre le Roi.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 6,74% R = **3,464**

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit l'As (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 95,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,01

VAR 1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
Si elle perd (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 49,74% - 3 levées = 46,35% - 2 levées = 3,91% R = **3,458**

VAR 2 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 49,74% - 3 levées = 46,35% - 2 levées = 3,91% R = **3,458**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = VAR 1 ou VAR 2 (jamais SO3 !!)

(e) MAX : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 10.
ou
(1) Attaquer vers la Dame. Si la Dame perd ou si elle tient, Ouest fournissant le 8, (2) Laisser courir le 10. Si la Dame tient, Ouest founissant petit, (2) Jouer le 10 et si Est fournit mettre le Roi.
4 levées = 52,57% - 3 levées = 43,52% - 2 levées = 3,91% R = 3,49

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer le 10 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon mettre le Roi.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 6,74% R = 3,46

Page 321

SO3 (+ 6,74) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit l'As (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 2,83% - 3 levées = 97,17% R = 3,03

VAR : (1) Laisser courir le 10.
4 levées = 45,78% - 3 levées = 52,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,44

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche jusqu'à 5K = MAX ou N4
5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = VAR
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = VAR (jamais SO3)
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(f) MAX : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 10.
ou
(1) Attaquer vers la Dame. Si la Dame perd ou si elle tient, Ouest fournissant le 8, (2) Laisser courir le 10. Si la Dame tient, Ouest founissant petit, (2) Jouer le 10 et si Est fournit mettre le Roi.
4 levées = 52,57% - 3 levées = 45,47% - 2 levées = 1,96% R = 3,51

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer le 10 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon mettre le Roi.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,09% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

SO3 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 10.
4 levées = 48,61% - 3 levées = 51,39% R = 3,49

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche jusqu'à 5K = MAX ou N4
5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(g) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer le 10 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon mettre le Roi.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 6,74% **R = 3,464**

SO3 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet ou s'il perd au Valet (2) Jouer le 9.
4 levées = 40,13% - 3 levées = 57,91% - 2 levées = 1,96% R = 3,38

VAR 1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 49,74% - 3 levées = 46,35% - 2 levées = 3,91% R = **3,458**

VAR 2 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 49,74% - 3 levées = 46,35% - 2 levées = 3,91% R = **3,458**

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR 1 ou VAR 2
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 321

(h) MAX : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 10.

ou

(1) Attaquer vers la Dame. Si la Dame perd ou si elle tient, Ouest fournissant le 8, (2) Laisser courir le 10. Si la Dame tient, Ouest founissant petit, (2) Jouer le 10 et si Est fournit mettre le Roi.

4 levées = 52,57% - 3 levées = 43,52% - 2 levées = 3,91% **R = 3,4865**

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer le 10 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon mettre le Roi.

4 levées = 53,13% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 6,74% R = 3,46

SO3 (+ 3,91) : (1) Laisser courir le 10.

4 levées = 48,61% - 3 levées = 51,39% **R = 3,4861**

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche jusqu'à 5K = MAX ou N4
5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX

(i) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer le 10 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon mettre le Roi.

4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,09% - 2 levées = 4,78% **R = 3,483**

SO3 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 10.

4 levées = 48,04% - 3 levées = 51,96% **R = 3,480**

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(j) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 10.

4 levées = 61,04% - 3 levées = 38,96% R = 3,61

(k) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 10.

ou

(1) Attaquer vers la Dame. Si la Dame perd ou si elle tient, Ouest fournissant le 7, (2) Laisser courir le 10. Si la Dame tient, Ouest founissant petit, (2) Jouer le 10 et si Est fournit mettre le Roi.

4 levées = 52,57% - 3 levées = 47,43% R = 3,53

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer le 10 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon mettre le Roi.

4 levées = 53,13% - 3 levées = 44,04% - 2 levées = 2,83% R = 3,50

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche jusqu'à 5K = MAX ou N4
5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Page 321 **(l) MAX - N3 :** (1) Laisser courir le 10.
4 levées = 51,43% - 3 levées = 48,57% R = 3,51

N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer le 10 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon mettre le Roi.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,09% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche jusqu'à 5K = MAX ou N4
5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(m) MAX - N3 : (1) Jouer le 10. Si Est fournit le 6 ou le 7 mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 9, mais si elle tient (2) Laisser courir le 9 **ou** Attaquer vers le Roi. Sinon (1) Laisser courir le 10.
4 levées = 49,17% - 3 levées = 50,83% R = 3,49

N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer le 10 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon mettre le Roi.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,09% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(n) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Tirer le Roi.
4 levées = 47,48% - 3 levées = 40,13% - 2 levées = 12,39% R = 3,35

SO3 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 95,22% - 2 levées = 4,78% R = 2,95

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 9 (2) Laisser courir le 10.
Si (1) Est fournit petit et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 10.
Si (1) Est fournit petit et si la Dame tient, Ouest fournissant petit (2) Attaquer vers le 10.
Si (1) Est fournit petit et si la Dame tient, Ouest fournissant le 9 (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 69,52% - 2 levées = 6,74% R = 3,17

N.B. Pour (n) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = VAR
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 5K = VAR
Vulnérable 5C, 5P, 5SA = SO3

Ajouter N° 44 TER :

(a)	10xxx	**(b)**	10xxxx	**(c)**	1098x
	RDxx		RDx		RDxx
(d)	109xx	**(e)**	1087x	**(f)**	108xx
	RD8x		RDxx		RD7x
(g)	10xxx				
	RD87				

Page 321 **MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 :** (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Tirer le Roi.

(a) 3 levées = 47,48% - 2 levées = 49,69% - 1 levée = 2,83% R = 2,45
(b) 4 levées = 47,48% - 3 levées = 45,78% - 2 levées = 6,74% R = 3,41

N.B. (a) La présence du 9 en Nord ou du 8 en Nord ou en Sud ne modifie pas le maniement mais augmente le rendement,
Par exemple : 109xx / RDxx R = 2,53

N.B. (b) La présence du 9 ou du 8 en Nord ou en Sud ne modifie pas le maniement mais augmente le rendement,
Par exemple : 109xxx / RDx R = 3,49

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 63,00% - 2 levées = 37,00% R = 2,63

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 63,00% - 2 levées = 37,00% R = 2,63

(e/f) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 53,13% - 2 levées = 44,04% - 1 levée = 2,83% **R = 2,503**

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 49,74% - 2 levées = 50,26% **R = 2,497**

N.B. Pour (e/f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 53,13% - 2 levées = 44,04% - 1 levée = 2,83% **R = 2,503**

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 49,74% - 2 levées = 50,26% **R = 2,497**

Page 322 **N°45** (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°45(a)**

(S) RD10x(x)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
4 levées = 76,57% - 3 levées = 18,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,72

N.B. La présence du 9 (en Nord ou en Sud) assure 3 levées

VAR (Est = CPL + 2) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 76,00% - 3 levées = 19,22% - 2 levées = 4,78% R = 3,71

N.B. Dans toutes les situations analogues, l'impasse contre le Valet au deuxième tour est inférieure de 0,57% au jeu en tête. L'inversion des chances se produit pour une disparité de 2 cartes.
Par ailleurs, quand les gros honneurs sont séparés, il convient de se prémunir contre un As sec en attaquant la première levée d'un petit devant le flanc présumé court, voire présumé fort.

Page 322 **N°45 Ajouter :**

(d) (N) xx
(S) RD10xxxx

(e) (N) xxxxxx
(S) RD10

MAX - (d) N6 - N5 - (e) N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit (2) Attaquer vers le Roi.
(d) 6 levées = 71,78% - 5 levées = 23,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,67
(e) 5 levées = 71,78% - 4 levées = 23,44% - 3 levées = 4,78% R = 4,67

N°46 (N) Dxx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°46(a)**
(S) R10x(xx)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer **soit** vers la Dame (Ouest = CPC), **soit** vers le Roi (Est = CPC).
Si l'honneur perd (2) Tirer en tête.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 35,87% - 2 levées = 4,78% R = 3,55

N°46 Ajouter :

(N) D9x(x) 2 combinaisons **(e/f)**
(S) R10x(xx)

MAX - N4 : (1) Attaquer **soit** vers la Dame (Ouest = CPC), **soit** vers le Roi (Est = CPC).
Si l'honneur perd (2) Tirer en tête.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 40,65% R = 3,59

N°46 Ajouter :

(g) (N) Dx
(S) R10xxxxx

(h) (N) D9
(S) R10xxxxx

MAX - (g) N6 - N5 - (h) N6 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit (2) Jouer le Roi.
(g) 6 levées = 59,35% - 5 levées = 35,87% - 4 levées = 4,78% R = 5,55
(h) 6 levées = 59,35% - 5 levées = 40,65% R = 5,59

VAR - N6 : (1) Attaquer vers le Roi.
(g) 6 levées = 59,35% - 5 levées = 31,09% - 4 levées = 9,56% R = 5,50
(h) 6 levées = 59,35% - 5 levées = 35,87% - 4 levées = 4,78% R = 5,55

N°46 BIS (N) D8xx 2 combinaisons **(a/b) remplace le N°46(b)**
(S) R109x(x)

MAX - N4 : (1) Attaquer **soit** vers la Dame (Ouest = CPC), **soit** vers le Roi (Est = CPC).
Si l'honneur perd (2) Tirer en tête.
4 levées = 64,13% - 3 levées = 35,87% R = 3,64

N°46 BIS Ajouter :

(c) (N) D8xxxx
(S) R109

(d) (N) D8x
(S) R109xxx

(e) (N) D8
(S) R109xxxx

(c) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Est fournit (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 64,13% - 4 levées = 35,87% R = 4,64

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit (2) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 64,13% - 4 levées = 35,87% R = 4,64

(e) MAX - N6 : (1) Attaquer soit vers la Dame, soit vers le Roi.
6 levées = 59,35% - 4 levées = 40,65% R = 5,59

Page 322 **N°47** (N) Dxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°47(a)**

(S) R109x(x)

MAX - N4 (et Ouest = CPC) : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 64,13% - 3 levées = 35,87% R = 3,64

VAR (Est = CPC):(1) Attaquer vers le Roi. S'il perd en Ouest (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 58,22% - 3 levées = 41,78% R = 3,58

N°47 Ajouter :

(d) (N) Dxxxxx
(S) R109

(e) (N) Dx
(S) R109xxxx

(e) (N) D8xxxx
(S) R107

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 59,35% - 4 levées = 40,65% R = 4,59

VAR - N5 : (1) Attaquer vers la Damei.
5 levées = 59,35% - 4 levées = 35,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,55

(e) MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame **ou** (1) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 59,35% - 5 levées = 40,65% R = 5,59

N°47 BIS (N) D8x(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°47(b)**

(S) R107x(x)

MAX - N4 (et Ouest = CPC) : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 64,13% - 3 levées = 31,09% - 2 levées = 4,78% R = 3,59

MAX - N3 (et Est = CPC) : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 40,65% R = 3,59

VAR (Est = CPC) : (1) Attaquer vers le Roi.S'il perd en Ouest (2) Attaquer vers le 8 si le 9 est apparu en Est.
4 levées = 58,79% - 3 levées = 41,21% R = 3,59

N°47 BIS Ajouter :

(d) (N) D8xxxx
(S) R107

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 59,35% - 4 levées = 40,65% R = 4,59

VAR - N5 : (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 59,35% - 4 levées = 35,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,55

Page 323 **N°48** (N) D8x(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**

(S) R10x(xx)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 40,65% R = 3,59

VAR - N4 (Ouest = CPC) : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 35,87% - 2 levées = 4,78% R = 3,55

Page 323

(e) (N) D8 **remplace le N°48(a)**

(S) R10xxxxx

MAX - N6 (et Ouest = CPC) : (1) Attaquer vers la Dame.
6 levées = 59,35% - 5 levées = 35,87% - 4 levées = 4,78% R = 5,55

SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8.
6 levées = 32,78% - 5 levées = 67,22% R = 5,33
N.B. Si Ouest "oublie" d'intercaler le 9 avec V9x :
6 levées = 39,00% - 5 levées = 61,00% R = 5,39

VAR (Est = CPC) - N6 : (1) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 59,35% - 5 levées = 31,09% - 4 levées = 9,56% R = 5,50

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO5

N°49 **(a)** (N) D10 **(b)** (N) D10

(S) Rxxxxxx (S) R87xxxx

MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame.
(a) 6 levées = 59,35% - 5 levées = 31,09% - 4 levées = 9,56% R = 5,50
(b) 6 levées = 59,35% - 5 levées = 35,87% - 4 levées = 4,78% R = 5,55

SO5 (+ 4,78) - et Ouest = CPL : (1) Attaquer vers le 10.
(a) 6 levées = 51,44% - 5 levées = 43,78% - 4 levées = 4,78% R = 5,47
(b) 6 levées = 51,44% - 5 levées = 48,56% R = 5,51

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

Ajouter N° 49 BIS :

(a) (N) 10x **(b)** (N) 10xxxxxx

(S) RDxxxxx (S) RD

(a) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame.
6 levées = 71,78% - 5 levées = 23,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,67

VAR - N5 : (1) Attaquer vers le 10.
6 levées = 12,43% - 5 levées = 82,79% - 4 levées = 4,78% R = 5,08

(b) MAX - N6 - N5 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi.
6 levées = 53,13% - 5 levées = 37,30% - 4 levées = 9,57% R = 5,44

(c/d/e/f) (N) 10xx(x) 4 combinaisons

(S) RDx(xx)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est ne fournit pas (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 71,78% - 3 levées = 28,22% R = 3,72

Page 323 **N°50** (N) Dx(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°50(a)**

(S) R10x(xx)

MAX - N4 : (1) Jouer la Dame.
4 levées = 89,00% - 3 levées = 11,00% R = 3,89

N°50 Ajouter : (10 cartes)

(g) (N) Dxxxxxxxx

(S) R10

MAX - N7 : (1) Jouer la Dame **ou** le Roi
7 levées = 78,00% - 6 levées = 22,00% R = 6,78

N°50 BIS (N) xx(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°50(b)**

(S) RD10(xx)

MAX - N4 : (1) Jouer le Roi.
4 levées = 89,00% - 3 levées = 11,00% R = 3,89

N°50 TER (N) D9x(xx) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°50(c)**

(S) R10x(xx)

MAX - N4 : (1) Jouer soit la Dame (Est = CPL), soit le Roi (Ouest = CPL).
4 levées = 89,00% - 3 levées = 11,00% R = 3,89

N°50 TER Ajouter : (10 cartes)

(d) (N) D9xxxxxxx

(S) R10

MAX - N7 : (1) Jouer le Roi
7 levées = 89,00% - 6 levées = 11,00% R = 6,89

Page 324 **N°51** **(a)** (N) -- **(b)** (N) x

(S) RDxxxxxxxx (S) RD10xxxxxx

MAX - (a) N9 - (b) N8 : (1) Jouer le Roi.
(a) 9 levées = 78,00% - 8 levées = 22,00% R = 8,78
(b) 8 levées = 78,00% - 7 levées = 22,00% R = 7,78

(b) VAR : (1) Attaquer vers le 10.
8 levées = 63,00% - 7 levées = 37,00% R = 7,63

Page 327

AVEC UN SINGLETON OU UNE CHICANE EN NORD

N°1 **(a)** (N) x

(S) RD98

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Jouer le Roi. Sinon jouer (2) le Roi et (3) la Dame.
3 levées = 0,31% - 2 levées = 43,35% - 1 levée = 56,34% R = 1,44

N3 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Roi.
3 levées = 0,61% - 2 levées = 13,29% - 1 levée = 86,10% R = 1,15

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3)

N°1 Ajouter :

(b) (N) x
(S) RD9x

(c) (N) 8
(S) RD96

(d) (N) D
(S) Rxxx

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le petit.
2 levées = 12,19% - 1 levée = 87,81% R = 1,12

(c) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il est couvert du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient, Ouest fournissant petit, (2) Jouer le 9 et si le 9 perd en Est (3) Jouer le Roi, mais si le 9 perd en Ouest (3) Jouer le Roi **ou** le 6. Si (1) la Dame tient, Ouest fournissant le 7 (2) Jouer le Roi. Si (1) la Dame perd (2/3) Jouer le Roi et le 9 Si (1) le 8 perd (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
2 levées = 14,78% - 1 levée = 85,22% R = 1,15

(d) MAX - N1 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi. 1 levée = 100% R = 1,00

La présence de cartes intermédiaires (8,9) augmente le rendement.
Avec le 9 (D / R9xx) : R = 1,06

N°2 **(a)** (N) -
(S) RD9xx

(b) (N) -
(S) RD987

(a) MAX - N2 : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer le Roi.
2 levées = 43,03% - 1 levée = 56,97% R = 1,43

(b) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame (3) Jouer le 9.
4 levées = 0,61% - 3 levées = 13,11% - 2 levées = 86,28% R = 2,14

N°2 Ajouter :

(c) (N) -
(S) RD98x

(d) (N) -
(S) RD986

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 5,66% - 2 levées = 66,38% - 1 levée = 27,96% R = 1,78

(d) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame (3) Jouer le 9.
3 levées = 6,88% - 2 levées = 68,22% - 1 levée = 24,90% R = 1,82

Page 327 **N°2 Ajouter :**

(e) (N) -
(S) RDxxx

(f) (N) -
(S) RD87x

(g) (N) -
(S) RD876

(e) MAX - N2 : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3/4) Jouer le Roi et la Dame.
2 levées = 37,36% - 1 levée = 62,64% R = 1,37

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 0,84% - 2 levées = 47,54% - 1 levée = 51,62% R = 1,49

(g) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame (3) Jouer le 8.
3 levées = 2,68% - 2 levées = 55,59% - 1 levée = 41,73% R = 1,61

N°3 **(a)** (N) x
(S) RDxxx

(b) (N) x
(S) RD9xx

MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, jouer (2) le Roi et (3) un petit.
Si elle tient (2/3) Donner deux coups à blanc.
(a) 3 levées = 13,32% - 2 levées = 53,70% - 1 levée = 32,98% R = 1,80
(b) 3 levées = 14,21% - 2 levées = 54,26% - 1 levée = 31,53% R = 1,83

SO2 (+ 4,84) : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer le Roi.
(a) 2 levées = 71,86% - 1 levée = 28,14% R = 1,72
(b) 2 levées = 73,32% - 1 levée = 26,68% R = 1,73

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°3 Ajouter :

(c) (N) x
(S) RD97x

(d) (N) x
(S) RD976

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le Roi. Sinon (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 14,21% - 2 levées = 57,17% - 1 levée = 28,62% R = 1,86

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le Roi, mais si elle tient (2) Jouer le 9. Si le 9 perd au 10 ou au Valet (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 14,21% - 2 levées = 54,75% - 1 levée = 31,04% R = 1,83

SO2 (+ 7,02) : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre petit et (2) Jouer le 9. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 75,98% - 1 levée = 24,02% R = 1,76

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Page 327 **(d) MAX - N3 :** (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Jouer le Roi. Si (1) le 9 perd au 10 ou au Valet (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 16,39% - 2 levées = 70,75% - 1 levée = 12,86% R = 2,04

SO2 (+ 0,23) : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le Roi.
3 levées = 14,13% - 2 levées = 73,24% - 1 levée = 12,63% R = 2,02

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable **Manche = SO2**

N°3 Ajouter :

(e) (N) D

(S) Rxxxx

MAX - N2 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi.
2 levées = 62,17% - 1 levée = 37,83% R = 1,62

La présence de cartes intermédiaires (8,9) augmente le rendement.
Avec le 9 (D / R9xxx) : R = 1,73

Page 328 **N°4(a)** **Rectifier le diagramme :**

6 (N) x
AV10
76 (S) RD98x

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8, puis jouer (2) le Roi et (3) la Dame.
3 levées = 36,26% - 2 levées = 46,04% - 1 levée = 17,70% R = 2,19

SO2 (+ 4,36) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Jouer le Roi. Sinon (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 14,05% - 2 levées = 72,61% - 1 levée = 13,34% R = 2,01

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable **Manche = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable **2SA, 3C et + = SO2**

N°4(b) (N) x

(S) RD987

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8, puis jouer (2) le Roi et (3) la Dame.
4 levées = 0,73% - 3 levées = 44,49% - 2 levées = 54,78% R = 2,46

N4 (ou sans communication) : (1/2) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 25,35% - 2 levées = 73,20% R = 2,28

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 (jamais N4)

Page 328 **N°4 Ajouter :**

(c) (N) x

(S) RD986

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9 et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 37,71% - 2 levées = 49,43% - 1 levée = 12,86% R = 2,25

SO2 (+ 3,39) : (1) Attaquer vers le 6 et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 22,45% - 2 levées = 68,08% - 1 levée = 9,47% R = 2,13

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable **2SA, 3C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N°4 Ajouter :

(d) (N) 8

(S) RD96x

(e) (N) 8

(S) RD965

(f) (N) 7

(S) RD98x

(d) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. S'il est couvert du 10 ou du Valet mettre la Dame et si elle tient, Ouest fournissant petit, (2) Jouer le 9 et si le 9 perd en Est (3) Jouer le Roi, mais si le 9 perd en Ouest (3) Jouer le Roi **ou** le petit. Si (1) la Dame tient, Ouest fournissant le 7 (2) Jouer le Roi. Si (1) la Dame perd (2/3) Jouer le Roi et le 9 Si (1) le 8 perd (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 56,77% - 1 levée = 25,47% R = 1,92

SO2 (+ 5,57) : (1) Laisser courir le 8. S'il est couvert du 10 ou du Valet mettre petit et (2) Jouer le 9. S'il perd (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
2 levées = 80,10% - 1 levée = 19,90% R = 1,80

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(e) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. S'il est couvert du 10 ou du Valet mettre la Dame et (2/3) Jouer le Roi et le 9. Si (1) le 8 perd (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 19,94% - 2 levées = 67,20% - 1 levée = 12,86% R = 2,07

SO2 (+ 0,23) : (1) Attaquer vers la Dame et (2/3) Jouer le Roi et le 6.
3 levées = 14,13% - 2 levées = 73,24% - 1 levée = 12,63% R = 2,02

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 7. S'il est couvert du 10 ou du Valet mettre la Dame et (2) Jouer le Roi. S'il perd (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
3 levées = 36,98% - 2 levées = 63,02% R = 2,37

Page 328 **N°5** **(a)** (N) - **(b)** (N) -

(S) RDxxxx (S) RD9xxx

(a) MAX - N3 - (b) SO3 (+ 8,73) : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3/4) Jouer le Roi et la Dame.
(a) 3 levées = 70,89% - 2 levées = 22,77% - 1 levée = 6,34% R = 2,65
(b) 3 levées = 72,35% - 2 levées = 21,31% - 1 levée = 6,34% **R = 2,660**

(b) MAX - N4 - N2 : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 8,88% - 3 levées = 54,75% - 2 levées = 30,03%
1 levée = 6,34% **R = 2,662**

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°5 Ajouter :

(c) (N) -

(S) RD976x

(c) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 9.
4 levées = 13,24% - 3 levées = 70,74% - 2 levées = 11,62%
1 levée = 4,40% R = 2,93

SO2 (+ 0,97) : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 8,88% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 30,04%
1 levée = 3,43% R = 2,72

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 (jamais SO2)

N°6 **(a)** (N) - **(b)** (N) -

(S) RD98xx (S) RD987x

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 10,33% - 3 levées = 67,83% - 2 levées = 17,44%
1 levée = 4,40% R = 2,84

(b) MAX - N5 - N4 - N3 - (a) VAR - N4 - N3 (-) : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 9.
(a) 4 levées = 10,33% - 3 levées = 67,83% - 2 levées = 16,47%
1 levée = 5,37% R = 2,83
(b) 5 levées = 1,45% - 4 levées = 23,42% - 3 levées = 69,76%
2 levées = 5,37% R = 3,21

N°6 Ajouter :

(c) (N) -

(S) RD986x

(c) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 9.
4 levées = 13,24% - 3 levées = 70,74% - 2 levées = 11,62%
1 levée = 4,40% R = 2,93

SO2 (+ 0,97) : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 10,33% - 3 levées = 67,83% - 2 levées = 18,41%
1 levée = 3,43% R = 2,85

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3P = MAX
3SA = SO2

Page 329 **N°7** **(a)** (N) x — (S) RDxxxx **(b)** (N) x — (S) RD9xxx

MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Roi. Si elle tient, (2/3) Jouer un petit et le Roi.
(a) 4 levées = 43,60% - 3 levées = 41,59% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% R = 3,27
(b) 4 levées = 46,83% - 3 levées = 38,36% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% R = 3,31

SO3 (+ 1,21) ou sans communication : (1) Donner un coup à blanc, puis (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
(a) 4 levées = 35,53% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,20
(b) 4 levées = 38,76% - 3 levées = 47,64% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,24

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

N°7 Ajouter :

(c) (N) x — (S) RD97xx **(d)** (N) x — (S) RD975x **(e)** (N) x — (S) RD976x

(c) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2/3) Jouer le Roi et la Dame. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Jouer le 9.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 39,57% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,32

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2/3) Jouer le Roi et la Dame. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre petit et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 50,47% - 2 levées = 10,90%
1 levée = 1,49% R = 3,23

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient et si Ouest fournit le 8, le 10 ou le Valet (2) Jouer **soit** le Roi, **soit** un petit. Si (1) Est fournit le 8, le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Jouer le Roi. Sinon (2/3) Jouer un petit et le Roi.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 38,36% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% R = 3,31

VAR 2 - N4 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 8, mettre le 9 et s'il perd (2/3) Jouer le Roi et la Dame. Si (1) Est fournit un petit, mettre la Dame et si elle tient, Ouest fournissant le 8, le 10 ou le Valet (2) Jouer **soit** le Roi, **soit** un petit. Si (1) Est fournit le 10 ou le Valet, mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le Roi, si elle tient (2) Jouer le 9. Sinon (2/3) Jouer un petit et le Roi.
4 levées = 46,83% - 3 levées = 38,36% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% R = 3,31

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(d/e) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2/3) Jouer le Roi et la Dame. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Jouer le 9.
(d) 4 levées = 46,83% - 3 levées = 40,78% - 2 levées = 5,59%
1 levée = 1,49% R = 3,33
(e) 4 levées = 46,83% - 3 levées = 46,83% - 2 levées = 5,59%
1 levée = 0,75% R = 3,40

Page 329

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient et si Ouest fournit le 8, le 10 ou le Valet (2) Jouer **soit** le Roi, **soit** un petit. Si (1) Est fournit le 8, le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Jouer le Roi. Sinon (2/3) Jouer un petit et le Roi.

(d) 4 levées = 46,83% - 3 levées = 38,36% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% R = 3,31
(e) 4 levées = 46,83% - 3 levées = 45,62% - 2 levées = 6,06%
1 levée = 1,49% R = 3,38

VAR 2 - N4 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 8, mettre le 9 et s'il perd (2/3) Jouer le Roi et la Dame. Si (1) Est fournit un petit, mettre la Dame et si elle tient, Ouest fournissant le 8, le 10 ou le Valet (2) Jouer **soit** le Roi, **soit** un petit. Si (1) Est fournit le 10 ou le Valet, mettre la Dame et si elle perd (2) Jouer le Roi, si elle tient (2) Jouer le 9. Sinon (2/3) Jouer un petit et le Roi.

(d) 4 levées = 46,83% - 3 levées = 38,36% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% R = 3,31
(e) 4 levées = 46,83% - 3 levées = 45,62% - 2 levées = 6,06%
1 levée = 1,49% R = 3,38

N°7 Ajouter :

(f)	**(g)**	**(h)**
(N) D	(N) D	(N) D
(S) Rxxxxx	(S) R98xxx	(S) R987xx

(f) MAX - N4 - N3 - N2 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,18

N.B. La présence du 9 augmente le rendement.
(D / R9xxxx) : R = 3,21

(g/h) MAX - (g) N5 - N4 - N3 - N2 - (h) N5 - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Roi et le 9.
(g) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 24,22%
2 levées = 9,69% - 1 levée = 1,49% R = 3,55
(h) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 29,07%
2 levées = 1,49% R = 3,71

N°8

(a)	**(b)**
(N) x	(N) 6
(S) RD98xx	(S) RD987x

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame, puis jouer (2) le Roi et (3) le 9..
(b) Si (1) Est défausse, laisser courir le 6.
(a) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 25,43%
2 levées = 8,48% - 1 levée = 1,49% R = 3,56
(b) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 29,81%
2 levées = 0,75% R = 3,72

(a) SO3 (+ 2,42) - SO2 (+ 0,75) - (b) SO3 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 8 (a) ou (1) Laisser courir le 6 (b), puis (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
(a) 5 levées = 1,61% - 4 levées = 59,76% - 3 levées = 31,08%
2 levées = 6,80% - 1 levée = 0,75% R = 3,55
(b) 5 levées = 1,61% - 4 levées = 62,17% - 3 levées = 36,22% R = 3,65

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N5 - N4

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

Page 329 **N°8 Ajouter :**

(c) (N) x
(S) RD986x

(d) (N) x
(S) RD987x

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 27,85%
2 levées = 6,06% - 1 levée = 1,49% R = 3,59

SO3 (+ 2,43) - VAR SO2 : (1) Attaquer vers le 6.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 48,45% - 3 levées = 44,82%
2 levées = 4,37% - 1 levée = 0,75% R = 3,46

SO2 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 59,76% - 3 levées = 32,29%
2 levées = 5,59% - 1 levée = 0,75% R = 3,56

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = SO2
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(d) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 29,07%
2 levées = 1,49% R = 3,71

N.B. Avec le 6 en Sud : R = 3,73

N°8 Ajouter :

(e) (N) 8
(S) RD96xx

(f) (N) 7
(S) RD98xx

(e) MAX - N4 - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il est couvert du 10 ou du Valet mettre la Dame. Si la Dame perd (2) Jouer le Roi. Si la Dame tient (2) Jouer le 9.
4 levées = 48,45% - 3 levées = 39,16% - 2 levées = 10,90%
1 levée = 1,49% R = 3,35

SO3 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le 8. S'il est couvert du 10 ou du Valet mettre petit et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,26

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 7. S'il est couvert du 10 ou du Valet mettre la Dame et (2) Jouer le Roi.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 59,76% - 3 levées = 37,14%
2 levées = 1,49% R = 3,61

N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer le Roi.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 25,43%
2 levées = 9,22% - 1 levée = 0,75% R = 3,57

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 4 levées : Partielle = MAX
Manche = N5 - N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

Page 329 **N°9** **(a)** (N) -

(S) RDxxxxx

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
De même avec le 9.
5 levées = 35,53% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,20

Avec le 9 : 5 levées = 38,76% et R = 4,24

Page 330 **N°10** **(a)** (N) - **(b)** (N) -

(S) RD98xxx (S) RD987xx

MAX - (a) N6 - N5 - N3 - (b) N6 - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 9.
(a) 6 levées = 3,23% - 5 levées = 61,37% - 4 levées = 24,22%
3 levées = 9,69% - 2 levées = 1,49% R = 4,55
(b) 6 levées = 3,23% - 5 levées = 66,21% - 4 levées = 29,07%
3 levées = 1,49% R = 4,71

(a) SO4 (+2,42) : (1) Donner un coup à blanc.
5 levées = 38,76% - 4 levées = 52,48% - 3 levées = 7,27%
2 levées = 1,49% R = 4,29

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable **Manche = MAX ou SO4**

N°10 Ajouter :

(c) (N) - **(d)** (N) -

(S) RD97xxx (S) RD976xx

(c) MAX - N5 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 9.
5 levées = 45,22% - 4 levées = 38,76% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,28

SO4 (+ 2,42) : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
5 levées = 38,76% - 4 levées = 47,64% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,24

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(d) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer le Roi, la Dame et le 9.
5 levées = 45,22% - 4 levées = 46,02% - 3 levées = 7,27%
2 levées = 1,49% R = 4,35

N°11 **(a)** (N) x **(b)** (N) x **(c)** (N) x

(S) RDxxxxx (S) RD9xxxx (S) RD98xxx

MAX - (a/b) N6 - N4 - (c) N6 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Jouer un petit (a/b) ou le 9 (c).Sinon (2) Jouer le Roi.
(a/b) 6 levées = 13,57% - 5 levées = 57,09% - 4 levées = 25,43%
3 levées = 3,91% R = 4,80
(c) 6 levées = 13,57% - 5 levées = 68,39% - 4 levées = 14,13%
3 levées = 3,91% R = 4,92

Page 330

N.B. (b/c) On admet que (1) Ouest retient l'As lorsqu'il détient Axx, sinon :
6 levées = 16,96% (+ 3,39%) - (b) R = 4,87 et (c) R = 4,98

(a/b) SO5 (+ 2,83) : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

(c) SO5 (+ 2,82) - SO4 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le Valet et si la Dame fait la levée (2) Jouer le 9, mais si la Dame perd à l'As (2) Jouer le Roi. Si le 8 perd au 10 ou au Valet en Ouest (2) Jouer le Roi.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 78,00% - 4 levées = 13,26%
3 levées = 1,96% R = 4,90

(b/c) VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd ou bien si elle tient, Ouest fournissant le 10 ou le Valet, (2) Jouer le Roi. Sinon, jouer (2) un petit et (3) le Roi.
(On admet que Ouest fournit un honneur lorsqu'il détient V10x)
(b) 6 levées = 10,18% - 5 levées = 60,48% - 4 levées = 25,43%
3 levées = 3,91% R = 4,77
(c) 6 levées = 10,18% - 5 levées = 71,78% - 4 levées = 14,13%
3 levées = 3,91% R = 4,88

N.B. (b/c) On admet que (1) Ouest fournit le 10 ou le Valet lorsqu'il détient V10x. S'il "oublie :
6 levées = 16,96% - (b) R = 4,84 et (c) R = 4,95

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées :
Non Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N6
2SA, 3C et + = SO5
Vulnérable : Tout contrat = SO5

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 ou 4 levées : SO5 - SO4

N°11 Ajouter :

(d) (N) x
(S) RD97xxx

(e) (N) x
(S) RD976xx

(f) (N) x
(S) RD987xx

(g) (N) 7
(S) RD98xxx

(d) MAX - N6 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 57,09% - 4 levées = 25,43%
3 levées = 3,91% **R = 4,803**

SO5 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le 8, le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Jouer le 7.
6 levées = 10,17% - 5 levées = 63,31% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% **R = 4,797**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 ou 4 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

(e) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le 8, le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Jouer le 7.
6 levées = 10,17% - 5 levées = 63,31% - 4 levées = 24,56%
3 levées = 1,96% **R = 4,817**

Page 330 **N6 :** (1) Attaquer vers la Dame.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 57,09% - 4 levées = 25,43%
3 levées = 3,91% **R = 4,803**

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : N6
S'il faut réaliser 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4

(f) MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le 9.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 68,39% - 4 levées = 18,04% R = 4,96

SO5 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Jouer le 9.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 78,00% - 4 levées = 15,22% R = 4,92

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

(g) MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame, mais (1) Laisser courir le 7 si Est ne fournit pas. (2) Jouer le 9.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 68,39% - 4 levées = 16,08%
3 levées = 1,96% R = 4,94

SO5 (+ 2,82) - SO4 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 7. Si Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Jouer le 9, si elle perd (2) Jouer le Roi.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 78,00% - 4 levées = 15,22% R = 4,92

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 4 ou 5 levées : SO5 - SO4

N°11 Ajouter :

(h) (N) D
(S) Rxxxxxx

(h) MAX - N5 - N4 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi.
5 levées = 67,83% - 4 levées = 28,26% - 3 levées = 3,91% R = 4,64

N.B. La présence du 9 augmente le rendement.
Avec le 9 (D / R9xxxxx) : R = 4,71
Avec le 9 et le 8 (D / R98xxxx) : R = 4,82
Avec le 9, le 8 et le 7 (D / R987xxx) : R = 4,86

Page 331 **N°12** **(a)** (N) --
(S) RDxxxxxx

(b) (N) --
(S) RD9xxxxx

(c) (N) --
(S) RD98xxxx

(a) MAX - N6 - N5 - (b) SO6 (+ 5,65) : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
6 levées = 73,48% - 5 levées = 22,61% - 4 levées = 3,91% R = 5,70

(b) MAX - N7 - N5 - (c) N7 - N6 - N5 : Jouer (1/2) le Roi et la Dame, puis (3) le 9..
(b) 7 levées = 6,78% - 6 levées = 61,05% - 5 levées = 28,26%
4 levées = 3,91% R = 5,71
(c) 7 levées = 6,78% - 6 levées = 72,35% - 5 levées = 16,96%
4 levées = 3,91% R = 5,82

N.B. (c) La présence du 7 assure 5 levées et R = 5,86

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4, 5 ou 7 levées : MAX - N7 - N5
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

Page 331 **N°13** **(a)** (N) x

(S) RDxxxxxx

(b) (N) x

(S) RD98xxxx

MAX - (a) N7 - N6 - (b) N7 : (1) Attaquer vers la Dame.
7 levées = 46,91% - 6 levées = 43,53% - 5 levées = 9,56% R = 6,37

(b) SO6 (+ 4,78) : (1) attaquer vers le 8 et (2/3) Jouer le Roi et la Dame.
7 levées = 26,57% - 6 levées = 68,65% - 5 levées = 4,78% R = 6,22
N.B. Si Est "oublie" d'intercaler avec V10x : 7 levées = 32,78% - 6 levées = 62,44%
5 levées = 4,78% et R = 6,28

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées :
Non Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N7
2SA, 3C et + = SO6
Vulnérable : Tout contrat = SO6

N°14 **(a)** (N) --

(S) RDxxxxxxx

MAX - N8 - N7 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi.
8 levées = 40,70% - 7 levées = 49,74% - 6 levées = 9,56% R = 7,31

N°14 Ajouter :

(b) (N) D

(S) Rxxxxxxx

MAX - N7 - N6 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi. **Cf.(a)**
7 levées = 40,70% - 6 levées = 49,74% - 5 levées = 9,56% R = 6,31

N°15 Avec 10 cartes : Cf. ch. XI, N°51, page 324

Page 332

AVEC AU MOINS DEUX CARTES EN NORD

N°16 **(a)** (N) xx

(S) RD9

(b) (N) xxx

(S) RD9

(c) (N) 9xx

(S) RDx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi, même si (a/b).
Ouest a fourni le 10 ou le Valet.
(a/b) Si la Dame perd, Est ayant fourni le 10 ou le Valet, (2) Attaquer vers le 9.
(a) 2 levées = 50,31% - 1 levée = 49,69% R = 1,50
(b/c) 2 levées = 50,73% - 1 levée = 49,27% R = 1,51
N.B. (a/b) si Est commet l'erreur d'intercaler avec V10x(x) :
2 levées = 63,00% - 1 levée = 37,00% R = 1,63

(a/b) VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale le 10 ou le Valet.
(a) 2 levées = 24,79% - 1 levée = 75,21% R = 1,25
(b) 2 levées = 25,94% - 1 levée = 74,06% R = 1,26

(d) Supprimer les parenthèses et modifier la numérotation :

(d) (N) xx

(S) RDx

(e) (N) xx

(S) RDxx

(f) (N) xxx

(S) RDx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 50,00% - 1 levée = 50,00% R = 1,50

Page 332 **N°17** **(a)** (N) xx / (S) RD9x **(b)** (N) xx / (S) RD98

(a) MAX - N3 - N2 (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, jouer (2) le Roi et (3) le petit. Si la Dame tient (2) Attaquer vers le Roi et (3) Jouer le petit.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 54,28% - 1 levée = 44,83% R = 1,56

VAR - N3 (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale le 10 ou le Valet.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 40,39% - 1 levée = 58,72% R = 1,42

(b) MAX - N3 - N2 (et Ouest = CPF) : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 9.
3 levées = 5,17% - 2 levées = 74,22% - 1 levée = 20,61% R = 1,85

VAR - (Est = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Attaquer vers le 8.
3 levées =2,34% - 2 levées = 60,09% - 1 levée = 37,57% R = 1,65
Mais si Ouest ne retient pas l'As avec Ax - Axx - A10xx - AVxx :
3 levées =2,34% - 2 levées = 78,99% - 1 levée = 18,67% R = 1,84

N°17 Ajouter :

(c) (N) 8x / (S) RD96

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8 et s'il est couvert du 10 ou du Valet mettre le Roi et (3) Jouer le 6. Si la Dame tient, Ouest fournissant petit (2) Attaquer vers le Roi, mais si Ouest fournit le 10 ou le Valet alors (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 56,70% - 1 levée = 42,41% R = 1,58

VAR - N3 : (1) Laisser courir le 8. S'il est couvert du 10 ou du Valet mettre la Dame, (2) Attaquer vers le Roi et (3) Jouer **le 6 ou le 9.**
3 levées = 0,89% - 2 levées = 54,52% - 1 levée = 44,59% R = 1,56

Page 333 **N°18** **(a)** (N) D8 / (S) R9xx **(b)** (N) Dx / (S) R98x

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 8. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Roi.
2 levées = 55,65% - 1 levée = 44,35% R = 1,56

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Jouer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 8 et (3) Jouer le Roi.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 56,14% - 1 levée = 42,41% R = 1,59

N°19 **(a)** (N) Dxx / (S) Rxx **(b)** (N) D8x / (S) R9x

MAX - N2 : (1) Attaquer **soit** vers la Dame (Ouest = CPC ou CPF), **soit** vers le Roi (Est = CPC ou CPF). Si l'honneur tient (2) Donner un coup à blanc. (b) Si le flanc attaqué a fourni le 10 ou le Valet (2) Faire l'impasse contre l'honneur manquant.
(b) 2 levées = 4,84% - 1 levée = 95,16% R = 1,05
(b) 2 levées = 6,54% - 1 levée = 93,46% R = 1,07

N°19 Ajouter :

(c) (N) Dxx / (S) R98

MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame ou (1) Attaquer vers le Roi. **Cf N°19(b)**
2 levées = 6,54% - 1 levée = 93,46% R = 1,07

Page 333 **N°20** **(a)** (N) Dxx

(S) R9x

MAX - N2 (et Ouest = CPC ou CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9. Si la Dame tient (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 6,54% - 1 levée = 93,46% R = 1,07

VAR (Est = CPC ou CPF) : (1) Attaquer vers le Roi. S'il tient (2) Donner un coup à blanc. S'il perd (2) Jouer la Dame.
2 levées = 5,57% - 1 levée = 94,43% R = 1,06
N.B. Ouest doit refuser la première levée s'il détient Axxxx.

N°21 **(a)** (N) Dxx

(S) R98x

MAX - N3 : (1) Attaquer (1) vers la Dame, (2) vers le 8 et (3) vers le 9.
3 levées = 7,27% - 2 levées = 72,12% - 1 levée = 20,61% R = 1,87

SO2 (+ 2,67) : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 8
3 levées = 1,61% - 2 levées = 80,45% - 1 levée = 17,94% R = 1,84

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 334 **N°22** **(a)** (N) Dxx **(b)** (N) Dxx **(c)** (N) D8x

(S) Rxxx (S) R9xx (S) R9xx

(a) MAX - N2 : (1) Donner un coup à blanc, puis (2) Attaquer soit vers la Dame (Ouest = CPC ou CPF), soit vers le Roi (Est = CPC ou CPF).
2 levées = 46,02% - 1 levée = 53,98% R = 1,46

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Donner un coup à blanc, puis (3) Attaquer vers le 9 s'il existe une fourchette. Si (1) la Dame perd, Ouest ayant fourni le 10 ou le Valet (2) Jouer le Roi et (3) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 9 et (3) Renouveler si Est intercale le 10 ou le Valet.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 57,67% - 1 levée = 39,10% R = 1,64

SO2 (+ 1,81) : (1) Attaquer vers le 9.
2 levées = 61,71% - 1 levée = 38,29% R = 1,62
Ce maniement SO2 est le MTPP

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = SO2
Autres contrats = MAX

(c) Modifier les maniements :

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale un petit honneur (2) **Laisser courir le 8** si la Dame tient (au lieu de "**Renouveler**") ou (2) Jouer le Roi si la Dame perd. Sinon (2) Attaquer vers la Dame et (3) Jouer le Roi
3 levées = 3,23% - 2 levées = 76,58% - 1 levée = **20,19%** R = 1,83
N.B. + 1,61% pour 3 levées si Est prend lorsqu'il détient Axxx

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale un petit honneur et si la Dame tient (2) **Laisser courir le 8** (au lieu de "**Attaquer vers le 8"**). Si la Dame perd (2) Jouer le Roi. Si la Dame tient, Ouest ayant fourni une petite carte, attaquer (2) vers le 9 et (3) vers le Roi.
3 levées = 4,84% - 2 levées = 71,40% - 1 levée = 23,76% R = 1,81

Page 334

N.B. (c) N3 : + 1,61% pour 3 levées si Est prend lorsqu'il détient Axxx

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°22 Ajouter :

(d) (N) D8x
(S) R97x

(e) (N) D8x
(S) R96x

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale un petit honneur (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 8 perd au 10 ou au Valet (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 5,65% - 2 levées = 80,78% - 1 levée = 13,57**%** R = 1,92

N3 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 7,27% - 2 levées = 72,12% - 1 levée = 20,61**%** R = 1,87

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale un petit honneur (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 8 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 5,65% - 2 levées = 74,16% - 1 levée = 20,19**%** R = 1,85

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 6. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 7,27% - 2 levées = 69,46% - 1 levée = 23,27**%** R = 1,84

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°23 **(a)** (N) xxx
(S) RD98

MAX - N3 - N2 (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 8. S'il tient, s'il pousse à l'As ou si Est intercale le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9. Sinon, attaquer (2) vers la Dame et (3) vers le 9.
3 levées = 24,00% - 2 levées = 65,00% - 1 levée = 11,00% R = 2,13

VAR - (Est = CPF + CPC) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd, attaquer (2) vers le 8 et (3) vers le 9. .
3 levées =20,99% - 2 levées = 63,16% - 1 levée = 15,85% R = 2,05
Mais si Ouest ne retient pas l'As avec Ax :
3 levées = 20,99% - 2 levées = 68,01% - 1 levée = 11,00% R = 2,10

Page 335 **N°24** **(a)** (N) xxx / (S) RDxx **(b)** (N) xxx / (S) RD9x

MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi et (b), si Ouest fournit le 10 ou le Valet (3) Attaquer vers le 9.
(a) 3 levées = 17,76% - 2 levées = 50,00% - 1 levée = 32,24**%** R = 1,86
(b) 3 levées = 19,38% - 2 levées = 53,23% - 1 levée = 27,39**%** R = 1,92

SO2 (a) (+ 1,21) : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Attaquer vers le Roi et la Dame.
2 levées = 68,97% - 1 levée = 31,03% R = 1,69

(b) (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 16,33% - 2 levées = 59,10% - 1 levée = 24,57% **R = 1,918**
(alors que pour **MAX R = 1,920…**)

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2 !)

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°24 Ajouter :

(c) (N) xxx / (S) RD8x **(d)** (N) 8xx / (S) RD9x **(e)** (N) 8xx / (S) RD96

(f) (N) 86x / (S) RD95 **(g)** (N) 865 / (S) RD94

(h) (N) 87x / (S) RD9x **(i)** (N) 876 / (S) RD9x

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 50,00% - 1 levée = 32,24**%** R = 1,86

SO2 (+ 4,45) : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 5,33% - 2 levées = 66,88% - 1 levée = 27,79**%** R = 1,78

N.B. La présence du 7 en Nord ou en Sud augmente le rendement :
MAX : R = 1,90 - SO2 : R = 1,82

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
3 levées = 20,99% - 2 levées = 63,73% - 1 levée = 15,28**%** R = 2,06

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 17,94% - 2 levées = 69,61% - 1 levée = 12,45**%** R = 2,05

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 335

(e/f/g) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 19,56% - 2 levées = 67,99% - 1 levée = 12,45**%** R = 2,07

N3 et MTPP : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
3 levées = 20,99% - 2 levées = 63,73% - 1 levée = 15,28**%** R = 2,06

N.B. Pour (e/f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = N3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contat en mineure = N3
Autres contrats = MAX

(h) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame et si elle perd (3) Attaquer vers le 9. Si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 17,94% - 2 levées = 71,06% - 1 levée = 11,00**%** R = 2,07

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
3 levées = 20,99% - 2 levées = 63,73% - 1 levée = 15,28**%** R = 2,06

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(i) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il tient, s'il pousse à l'As ou si Est couvre du 10 ou du Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers la Dame et (3) vers le 9.
3 levées = 24,00% - 2 levées = 65,00% - 1 levée = 11,00**%** R = 2,13

N°25 **(a)** (N) Dx
(S) R98xx

(b) (N) Dx
(S) R987x

Lorsque on attaque d'un petit vers la Dame, la meilleure défense consiste pour Est à refuser la levée s'il détient AVxx ou A10xx. Les pourcentages du maniement MAX sont identiques quelle que soit l'option du flanc, mais ce n'est pas le cas de la variante,

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet ou le 10, jouer (2) le Roi et (3) le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 8 et (3) Jouer le Roi.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 29,81%
1 levée = 5,59% R = 2,62

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet ou le 10, jouer (2) le Roi et (3) le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 8 et (3) Jouer le Roi.
ou bien
(1) Attaquer vers la Dame (ou jouer la Dame). Si elle perd (2) Tirer le Roi. Si elle fait la levée (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 66,21% - 2 levées = 30,56% R = 2,73

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, ou bien si Ouest fournit le 10 ou le Valet, jouer (2) le Roi et (3) le 9. Si elle tient (2) Attaquer vers le 8 et (3) Jouer le Roi.
(a) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 31,03%
1 levée = 9,22% R = 2,54
(b) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 35,40% R = 2,68

Page 335 **N.B.** Si Est prend au premier tour lorsqu'il détient AVxx ou A10xx :
(a) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 66,21% - 2 levées = 21,34%
1 levée = 9,22% R = 2,63
(b) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 71,06% - 2 levées = 25,71% R = 2,78

(a) VAR 2 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd ou bien si Ouest fournit le Valet ou le 10, jouer (2) le Roi et (3) le 9. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 26,18%
1 levée = 9,22% R = 2,59

Page 336 **N°26** **(a)** (N) D8 / (S) R9xxx **(b)** (N) Dx / (S) Rxxxx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le Valet ou le 10, mettre la Dame et (2) Laisser courir le 8. Sinon, jouer (2) la Dame et (3) le Roi.
3 levées = 61,37% - 2 levées = 31,83% - 1 levée = 6,80% R = 2,55

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 41,58% - 1 levée = 14,82% R = 2,29

SO2 (+ 1,21) : (1) Donner un coup à blanc et (2) Jouer la Dame.
3 levées = 35,53% - 2 levées = 50,86% - 1 levée = 13,61% R = 2,22

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

N°26 Ajouter :

(c) (N) Dx / (S) R9xxx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet ou le 10 ou si la Dame tient (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 42,39% - 1 levée = 12,39% R = 2,33

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet ou le 10 ou si la Dame perd (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 46,83% - 2 levées = 38,35% - 1 levée = 14,82% R = 2,32

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX ou N3
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = N3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°26 Ajouter :

(d) (N) D8 / (S) R97xx **(e)** (N) D8 / (S) R976x

(f) (N) D9 / (S) R7xxx **(g)** (N) D9 / (S) R76xx **(h)** (N) D9 / (S) R765x

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 67,83% - 2 levées = 30,56% R = 2,71

N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet ou le 10 (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 63,79% - 2 levées = 32,98% R = 2,70

Page 336

VAR - N4 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 63,79% - 2 levées = 29,35%
1 levée = 3,63% R = 2,67

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX ou N4
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = N4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(e) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer la Dame et le Roi. **Cf.N°25(b)**
ou
(1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Jouer le Roi.
Sinon (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 66,21% - 2 levées = 30,56% R = 2,73

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest fournit le Valet ou le 10 mettre la Dame et (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 46,83% - 2 levées = 39,57% - 1 levée = 13,60% R = 2,33

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 mettre le 9. Sinon (1) Mettre la Dame et (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 50,06% - 2 levées = 42,39% - 1 levée = 7,55% R = 2,43

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 46,83% - 2 levées = 47,58% - 1 levée = 5,59% R = 2,41

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(h) MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 9. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 48,45% - 2 levées = 47,17% - 1 levée = 4,38% R = 2,44

N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 50,06% - 2 levées = 43,14% - 1 levée = 6,80% R = 2,43

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX ou N3
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = N3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°27 **(a)** (N) xx
(S) RDxxx

(b) (N) xx
(S) RD98x

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi.
(a) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 32,24%
1 levée = 8,01% R = 2,70
(b) 4 levées = 20,99% - 3 levées = 53,29% - 2 levées = 20,13%
1 levée = 5,59% R = 2,90

(b) VAR 1 - N4 - SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Attaquer vers le 8.
(on admet que Ouest retient l'As lorsqu'il détient Ax)
4 levées = 20,99% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 24,57%
1 levée = 4,38% R = 2,88

Page 336

Mais si Ouest ne retient pas l'As lorsqu'il détient Ax :
4 levées = 20,99% - 3 levées = 54,90% - 2 levées = 19,73%
1 levée = 4,38% R = 2,93

(b) VAR 2 - SO2 (+ 1,21) - Ouest = CPF : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet, ou bien si Est intercale le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 61,69% - 2 levées = 25,21%
1 levée = 4,38% R = 2,75

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2 (VAR 1)

N°27 Ajouter :

(c) (N) xx
(S) RD987

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
Si elle perd (2) Jouer le Roi.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 58,14% - 2 levées = 20,87% R = 3,00

N°27 Ajouter :

(d) (N) xx
(S) RD9xx

(e) (N) xx
(S) RD97x

(f) (N) xx
(S) RD976

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi
Si elle perd (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,61% - 2 levées = 30,62%
1 levée = 8,01% R = 2,71

(e/f) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
Si elle perd (2) Attaquer vers le 9.
(e) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 27,39%
1 levée = 8,01% R = 2,74
(f) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 32,23%
1 levée = 3,17% R = 2,79

N°27 Ajouter :

(g) (N) 8x
(S) RD9xx

(h) (N) 8x
(S) RD96x

(i) (N) 7x
(S) RD98x

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
Si elle perd (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,61% - 2 levées = 33,04%
1 levée = 5,59% R = 2,74

SO2 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 29,71% - 2 levées = 67,87% - 1 levée = 2,42% R = 2,27

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 (jamais SO2 !)

(h) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
Si elle perd (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 31,02%
1 levée = 4,38% R = 2,78

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 31,98% - 2 levées = 65,60% - 1 levée = 2,42% R = 2,30

Page 336 **N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 **(jamais SO2 !)**

(i) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers la Dame et le Roi
4 levées = 20,99% - 3 levées = 55,72% - 2 levées = 22,08%
1 levée = 1,21% R = 2,96

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest fournissant le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 14,05% - 3 levées = 65,08% - 2 levées = 19,66%
1 levée = 1,21% R = 2,92

SO2 - VAR N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 52,49% - 2 levées = 26,52% R = 2,94

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 337 **N°28**

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) Dxxx	(N) Dxx	(N) Dx
(S) Rxxx	(S) Rxxxx	(S) Rxxxxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N2 - (c) N5 - N3 : (1) Attaquer soit vers la Dame (Ouest = CPC ou CPF), soit (a/b) vers le Roi (Est = CPC ou CPF). Si l'honneur tient (2) Donner un coup à blanc.
(a) 3 levées = 13,56% - 2 levées = 57,09% - 1 levée = 29,35% R = 1,84
(b) 4 levées = 13,56% - 3 levées = 57,09% - 2 levées = 25,44%
1 levée = 3,91% R = 2,80
(c) 5 levées = 13,56% - 4 levées = 57,09% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,80

(a) SO2 - (b) SO3 - (c) SO4 (+ 2,83) : (1) Donner un coup à blanc et (2) Jouer un honneur ou la Dame (c).
(a) 2 levées = 73,48% - 1 levée = 26,52% R = 1,73
(b) 3 levées = 73,48% - 2 levées = 22,61% - 1 levée = 3,91% R = 2,70
(c) 4 levées = 73,48% - 3 levées = 22,61% - 2 levées = 3,91% R = 3,70

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
2SA, 3C et + = SO2
Vulnérable : Tout contrat = SO2

Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
2SA, 3C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3

Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées :
Non Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
2SA, 3C et + = SO4
Vulnérable : Tout contrat = SO4

Page 337 **N°29** **(a)** (N) Dxxx — (S) R9xx **(b)** (N) Dxx — (S) R9xxx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Donner un coup à blanc. Si elle perd, Ouest ayant fourni le 10 ou le Valet (2) Jouer le Roi et, si nécessaire (3) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
La meilleure défense consiste pour Est à refuser la première levée lorsqu'il détient Axx.
(a) 3 levées = 16,96% - 2 levées = 66,95% - 1 levée = 16,09% R = 2,01
(b) 4 levées = 16,96% - 3 levées = 64,99% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 2,97
Si Est ne retient pas l'As avec Axx :
3 levées (a) ou 4 levées (b) = 20,35% (+ 3,39%)
La même défense concerne les diagrammes N°30 (a/b), où les honneurs quatrièmes ne sont pas capturables, faute du 7. Lorsque l'on retient l'As, le déclarant doit faire l'impasse contre le petit honneur manquant : V10 secs (1combinaison) = 3,39% alors que AV ou A10 secs (2 combinaisons) = 6,78%.

VAR - N3 (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi. S'il tient (2) Donner un coup à blanc. S'il perd, Est ayant fourni le 10 ou le Valet, (2) Jouer la Dame.
(a) 3 levées = 16,96% - 2 levées = 59,34% - 1 levée = 23,70% R = 1,93
(b) 4 levées = 16,96% - 3 levées = 59,34% - 2 levées = 19,79%
1 levée = 3,91% R = 2,89

Page 338 **N°30 Rectifier les diagrammes :**

(a) 8 (N) D8xx
AV10 —
76 (S) R9xx

(b) 8 (N) D8x
AV10 —
76 (S) R9xxx

Rectifier les maniements pour (b) :

MAX : (a/b) Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 9 (Ouest = CPC pour (a))
ou bien, (a) seulement (Est = CPC) Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le 8
Si on perd la première levée, le 10 ou le Valet apparaissant, (2) Tirer en tête. Cf.N°29
(a) 3 levées = 16,96% - 2 levées = 72,61% - 1 levée = 10,43% R = 2,07
(b) 4 levées = 16,96% - 3 levées = 70,65% - 2 levées = 12,39% R = 3,05

(a) SO2 (+ 4,78) - (b) SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Jouer la Dame (Ouest = CPC), **ou bien, (a) seulement** (Est = CPC) (1) Attaquer vers le 9 et (2) Jouer le Roi.
(a) 3 levées = 6,78% - 2 levées = 87,57% - 1 levée = 5,65% R = 2,01
(b) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 83,66% - 2 levées = 9,56% R = 2,97

(b) VAR - N4 (Est = CPC) : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le 8.
(b) 4 levées = 16,96% - 3 levées = 64,99% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 2,97

N.B. La présence du 7 en Nord (D87 / R9xxx) ou en Sud (D8x / R97xx)
augmente le rendement sans modifier les maniements :
MAX : R = 3,10
SO3 : R = 3,05 avec le 7 en Nord et 3,03 avec le 7 en Sud

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX (SO3 si le 7 est en Nord)
Non Vulnérable **1C et + = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

Page 338 **N°30 Ajouter :**

(c) (N) D8xx
(S) R96x

(d) (N) D8xx
(S) R97x

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 22,61% - 2 levées = 66,96% - 1 levée = 10,43% R = 2,12

SO2 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Jouer la Dame. Si (1) Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 81,92% - 1 levée = 5,65% R = 2,07

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Laisser courir le 8 (Ouest = CPC) **ou** (1) Attaquer vers le Roi et (2) Attaquer vers le 8 (Est = CPC).
3 levées = 22,61% - 2 levées = 66,96% - 1 levée = 10,43% R = 2,12

Pour SO2, il y a 4 maniements avec les mêmes pourcentages :

SO2 (+ 4,78) N°1 ou 2 : (1) Attaquer vers le 8 (Ouest = CPC) **ou** (1) Attaquer vers le 9 (Est = CPC). Si le 8 perd au 10 ou au Valet (2) Jouer la Dame. Si le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Jouer le Roi. Si (1) le flanc intercale le 10 ou le Valet (2) Faire l'impasse contre le petit honneur manquant.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 81,92% - 1 levée = 5,65% R = 2,07

SO2 (+ 4,78) N°3 ou 4 : (1) Attaquer vers le 8 (Ouest = CPC) **ou** (1) Attaquer vers le 9 (Est = CPC). Si le 8 perd au 10 ou au Valet (2) Jouer le Roi. Si le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Jouer la Dame. Si (1) le flanc intercale le 10 ou le Valet (2) Faire l'impasse contre le petit honneur manquant.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 81,92% - 1 levée = 5,65% R = 2,07

N.B. Il n'y a pas de MTPP pour cette combinaison (d) :
MAX (Attaquer vers la Dame) < **SO2 N°2** (Attaquer vers le 9) < **MAX** (Attaquer vers le Roi)
MAX (Attaquer vers le Roi) < **SO2 N°1** (Attaquer vers le 8) < **MAX** (Attaquer vers la Dame)

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contat en mineure = PAS DE MIMP
Autres contrats = MAX

N°31 **(a)** (N) Dxxx
(S) R987

(b) (N) Dxx
(S) R9876

(a) MAX - N3 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 9 (Ouest = CPC) **ou bien** (1) Attaquer vers le Roi et (2) Laisser courir le 9 (Est = CPC).
3 levées = 22,61% - 2 levées = 66,96% - 1 levée = 10,43% R = 2,12

SO2 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9 (Est = CPC) **ou** (1) Laisser courir le 9 (Ouest = CPC). Si le 9 perd au 10 ou au Valet, (2) Jouer le Roi (Est = CPC) ou la Dame (Ouest = CPC). Si (1) le flanc intercale le 10 ou le Valet (2) Faire l'impasse contre le petit honneur manquant.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 81,92% - 1 levée = 5,65% R = 2,07

N.B. (a) Il n'y a pas de MTPP pour cette combinaison :
MAX (Attaquer vers la Dame) < **SO2** (Attaquer vers le 9) < **MAX** (Attaquer vers le Roi)
MAX (Attaquer vers le Roi) < **SO2** (Laisser courir le 9) < **MAX** (Attaquer vers la Dame)

Page 338

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contat en mineure = PAS DE MIMP
Autres contrats = MAX

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 66,96% - 2 levées = 10,43% R = 3,12

SO3 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Jouer la Dame.
4 levées = 12,43% - 3 levées = 81,92% - 2 levées = 5,65% R = 3,07

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°31 Ajouter :

(c) (N) Dxxx
(S) R98x

(d) (N) Dxx
(S) R98xx

(e) (N) D6x
(S) R98xx

(f) (N) Dxx
(S) R987x

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 22,61% - 2 levées = 66,96% - 1 levée = 10,43% R = 2,12

SO2 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Jouer la Dame. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre le Roi. Si le Roi perd (2) Laisser courir le 9, et s'il tient (2) Attaquer vers Nord en mettant petit si Ouest fournit.
3 levées = 6,78% - 2 levées = 85,61% - 1 levée = 7,61% R = 1,99

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2

(d) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 65,00% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,08

SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Jouer la Dame. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre le Roi et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 83,65% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 2,95

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 65,00% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,08

SO3 (+ 2,82) - SO2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Jouer la Dame. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre le Roi et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 83,65% - 2 levées = 9,57% R = 2,97

Page 338 **SO2 (+ 1,96) :** (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 16,96% - 3 levées = 65,00% - 2 levées = 18,04% R = 2,99

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
2SA, 3C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO2 (Attaquer vers le Roi)
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2

(f) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 22,61% - 3 levées = 66,96% - 2 levées = 10,43% R = 3,12

SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Jouer la Dame. Si (1) Est intercale le 10 ou le Valet mettre le Roi et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 85,61% - 2 levées = 7,61% R = 2,99

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

Page 339 **N°32** **(a)** 8 (N) Dxxx
AV10
9 (S) R8xx

(b) 8 (N) Dxx
AV10
9 (S) R87xx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
(a) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 65,56% - 1 levée = 20,87% R = 1,93
(b) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 65,56% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 1,96% R = 2,91

VAR - (a) N3 - (b) N4 (Est = CPF ou CPC) : (1) Attaquer vers le Roi
(a) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 57,08% - 1 levée = 29,35% R = 1,84
(b) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 57,08% - 2 levées = 25,44%
1 levée = 3,91% R = 2,80

N°32 Ajouter :

(c) (N) Dxx
(S) R8xxx

(d) (N) D7x
(S) R8xxx

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 65,56% - 2 levées = 16,96%
1 levée = 3,91% R = 2,89

VAR - N4 (Est = CPF ou CPC) : (1) Attaquer vers le Roi
4 levées = 13,57% - 3 levées = 57,08% - 2 levées = 25,44%
1 levée = 3,91% R = 2,80

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 65,56% - 2 levées = 16,96%
1 levée = 3,91% R = 2,89

VAR - N4 (Est = CPF ou CPC) : (1) Attaquer vers le Roi
4 levées = 13,57% - 3 levées = 57,08% - 2 levées = 25,44%
1 levée = 3,91% R = 2,80

Page 339

SO2 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Jouer la Dame. Si (1) Ouest intercale le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 7, si elle tient (2) Attaquer vers le 8;

4 levées = 10,17% - 3 levées = 68,96% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 1,96% R = 2,87

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°33 **(a)** (N) D8 / (S) R9xxxx **(b)** (N) Dx / (S) R98xxx

MAX - (a) N5 - (b) N5 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, les deux flancs ayant fourni une petite carte (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Laisser courir le 8 (a) ou Attaquer vers le 8 (b).

(a) 5 levées = 16,96% - 4 levées = 65,00% - 3 levées = 14,13%
2 levées = 3,91% R = 3,95
(b) 5 levées = 16,96% - 4 levées = 65,00% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 3,97

N.B. Avec AV10x Est ne doit pas prendre la Dame !

(a) SO4 (+ 2,83) - SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 8.

5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,90

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4 (SO3)
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO3 (SO4)**
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3 (SO4)
Vulnérable

(b) SO4 (+ 5,66) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, les deux flancs ayant fourni une petite carte (2) Couvrir du Roi le 10 ou le Valet fourni par Est.

5 levées = 10,17% - 4 levées = 77,44% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,96

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Ajouter :

(c) (N) Dx / (S) R976xx (sans le 5) **(d)** (N) Dx / (S) R9765x **(e)** (N) D5 / (S) R97632

(c) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest ayant fourni petit (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc. Si (1) Ouest fournit le 8, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.

5 levées = 16,96% - 4 levées = 59,34% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% **R = 3,913**

SO4 (+ 5,66) : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest fournit le 8, le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 7, mais si la Dame tient (2) Attaquer vers le Roi, car avec AV8x la meilleure défense pour Est consiste à ne pas prendre …

4 levées = 81,96% - 3 levées = 14,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,78

Page 339

VAR - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest ayant fourni petit (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc. Si (1) Ouest fournit le 8 et si la Dame tient (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest fournit le 8 et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% **R = 3,907**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées :
Partielle = VAR - N3
Manche = SO4

(d/e) MAX - N5 : Cf.(c) (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest ayant fourni petit (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc. Si (1) Ouest fournit le 8, le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 59,34% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% **R = 3,913**

SO4 (+ 5,66) - SO3 (-) : (1) Laisser courir le 9. Si Ouest fournit le 8, le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 7, mais si la Dame tient (2) Attaquer vers le Roi, car avec AV8x la meilleure défense pour Est consiste à ne pas prendre…
(d) 4 levées = 81,96% - 3 levées = 18,04% R = 3,82
(e) 4 levées = 81,96% - 3 levées = 16,08% - 2 levées = 1,96% R = 3,80

SO3 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 7. Si Ouest fournit le 8, le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 66,13% - 3 levées = 23,70% **R = 3,865**

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient, Ouest ayant fourni petit (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc. Si (1) Ouest fournit le 8 et si la Dame tient (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest fournit le 8 et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% **R = 3,907**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées :
Non Vulnérable : 1T ou 1K = VAR
1C et + = SO4
Vulnérable : Tout contrat = SO4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : 1T ou 1K = MAX - N5
1C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées :
Non Vulnérable : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
2SA, 3C et + = SO4
Vulnérable : Tout contrat = SO4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : 1T ou 1K = MAX - N5
1C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3

N°33 Ajouter :

(f) (N) Dx
(S) R9xxxx

(g) (N) Dx
(S) R97xxx

(h) (N) D8
(S) R96xxx

(i) (N) D8
(S) R97xxx

Page 339

(f) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 59,34% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,89

(g) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 59,34% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% **R = 3,894**

SO4 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 8 et si la Dame tient (2) Attaquer vers Sud et mettre le Roi sur le 10 ou le Valet fourni par Est.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 16,96%
2 levées = 3,91% **R = 3,888**

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(h) MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 65,00% - 3 levées = 14,13%
2 levées = 3,91% R = 3,95

SO4 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 7 et si la Dame tient (2) Attaquer vers Sud et mettre le Roi sur le 10 ou le Valet fourni par Est.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 71,21% - 3 levées = 11,31%
2 levées = 3,91% R = 3,94

SO3 (+ 1,96) - SO4 (-) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,90

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : 1T ou 1K = MAX - N5
1C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3

(i) MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 65,00% - 3 levées = 18,04% R = 3,99

SO4 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8. Si elle tient (2) Attaquer vers Sud et mettre le Roi sur le 10 ou le Valet fourni par Est
(Laisser courir le 8 si Ouest a fourni le 10 ou le Valet au premier tour)
5 levées = 10,17% - 4 levées = 77,44% - 3 levées = 12,39% R = 3,98

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°34

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) xxxx	(N) xxx	(N) xx
(S) RDxx	(S) RDxxx	(S) RDxxxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N2 - (c) N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 3 levées = 33,91% - 2 levées = 50,00% - 1 levée = 16,09% R = 2,18
(b) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 48,04% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 3,14
(c) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 48,04% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 4,14

(a) SO2 - (b) SO3 (+ 2,83) : (1) Donner un coup à blanc, puis attaquer (2) vers la Dame et, si nécessaire (3) vers le Roi.
(a) 2 levées = 86,74% - 1 levée = 13,26% R = 1,87
(b) 3 levées = 84,78% - 2 levées = 13,26% - 1 levée = 1,96% R = 2,83

Page 339 **N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : Tout contrat = MAX - N3
Vulnérable : Partielle = MAX - N3
Manche 3SA à 5K = MAX - N3 ou SO2
5C, 5P, 5SA = SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Tout contrat = MAX - N4
Vulnérable : Partielle = MAX - N4
Manche 3SA à 5K = MAX - N4 ou SO3
5C, 5P, 5SA = SO3

N°34 Ajouter :

(d) (N) xxxx
(S) RD8x

(e) (N) xxx
(S) RD8xx

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame …
3 levées = 33,91% - 2 levées = 50,00% - 1 levée = 16,09% R = 2,18

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 8 …
3 levées = 20,35% - 2 levées = 66,39% - 1 levée = 13,26% R = 2,07

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
2SA, 3C et + = SO2
Vulnérable : Tout contrat = SO2

(e) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame …
4 levées = 33,91% - 3 levées = 48,04% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 3,14

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 8 …
4 levées = 20,35% - 3 levées = 64,43% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,03

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
2SA, 3C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3

Page 340 **N°35** **(a)** (N) xxxx
(S) RD9x

(b) (N) xxx
(S) RD9xx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd ou si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 3 levées = 39,57% - 2 levées = 47,17% - 1 levée = 13,26% R = 2,26
(b) 4 levées = 39,57% - 3 levées = 45,21% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,22

(a/b) VAR (Ouest = CPF) - (b) SO3 (+ 1,96) : Attaquer (1) vers le 9, (2) vers la Dame et, si nécessaire (3) vers le Roi.
(a) 3 levées = 27,96% - 2 levées = 58,78% - 1 levée = 13,26% R = 2,15
(b) 4 levées = 26,00% - 3 levées = 60,74% - 2 levées = 11,30%
1 levée = 1,96% R = 3,11

Page 340

N.B. (a) La présence du 8 en Sud (xxxx /RD98) améliore le rendement : R = 2,32

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

N°35 Ajouter :

(c) (N) 87xx	**(d)** (N) xxx	**(e)** (N) 87x
(S) RD9x	(S) RD98x	(S) RD9xx

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8. Si elle tient, Ouest fournissant petit (2) Attaquer vers le Roi, mais si elle tient, Ouest fournissant le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 39,57% - 2 levées = 52,82% - 1 levée = 7,61% R = 2,32

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 9. Si elle tient, Ouest fournissant petit (2) Attaquer vers le Roi, mais si elle tient, Ouest fournissant le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 39,57% - 3 levées = 52,82% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,30

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame …
4 levées = 39,57% - 3 levées = 50,86% - 2 levées = 9,57% R = 3,30

SO3 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 8 …
4 levées = 26,00% - 3 levées = 66,39% - 2 levées = 7,61% R = 3,18

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

Ajouter N° 35 BIS :

(a) (N) 9xxx	**(b)** (N) 98xx
(S) RDxx	(S) RDxx
(c) (N) 98xx	**(d)** (N) 987x
(S) RD6x	(S) RDxx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 10 ou le Valet et si elle perd (2) Jouer le Roi.
3 levées = 37,30% - 2 levées = 52,27% - 1 levée = 10,43% R = 2,27

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame …
3 levées = 37,30% - 2 levées = 52,27% - 1 levée = 10,43% R = 2,27

SO2 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc si Est fournit petit...
3 levées = 13,57% - 2 levées = 78,82% - 1 levée = 7,61% R = 2,06

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

Page 340

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame…
3 levées = 37,30% - 2 levées = 52,27% - 1 levée = 10,43% R = 2,27

SO2 (+ 2,82) : (1) Laisser courir le 9.
3 levées = 26,57% - 2 levées = 65,82% - 1 levée = 7,61% R = 2,19

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 9. Si elle tient, Ouest fournissant petit (2) Attaquer vers le Roi, mais si elle tient, Ouest fournissant le 10 ou le Valet (2) Laisser courir le 9. **Cf.N°35(c)**
3 levées = 39,57% - 2 levées = 52,82% - 1 levée = 7,61% R = 2,32

Ajouter N° 35 TER :

(a) (N) 9xx
(S) RDxxx

(b) (N) 98x
(S) RDxxx

(c) (N) 98x
(S) RD6xx

(d) (N) 987
(S) RDxxx

(e) (N) 987
(S) RD6xx

(f) (N) 98x
(S) RD76x

(g) (N) 987
(S) RD65x

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 10 ou le Valet et si la Dame perd (2) Jouer le Roi.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 44,66% - 2 levées = 16,08%
1 levée = 1,96% R = 3,17

SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 10 ou le Valet et si la Dame tient (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 16,96% - 3 levées = 70,65% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,03

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 84,78% - 2 levées = 15,22% R = 2,85

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO2 !)

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si la Dame perd (2) Laisser courir le 9. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 50,31% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,23

SO2 (+ 1,96) - VAR N4 : (1) Attaquer du 9 et le laisser courir si Est défausse. Sinon (1) Mettre la Dame et si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 44,66% - 2 levées = 18,04% R = 3,19

SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc si Est fournit petit. Si (1) Est fournit le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Attaquer vers le Roi, si elle perd (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,86% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,02

Page 340

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 9. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 50,31% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,23

SO2 (+ 1,96) - VAR N4 : (1) Attaquer du 9 et le laisser courir si Est défausse. Sinon (1) Mettre la Dame et si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 44,66% - 2 levées = 18,04% R = 3,19

SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers Sud en mettant le 6 si Est fournit petit. Si (1) Est fournit le 7, le 10 ou le Valet mettre la Dame et si elle tient (2) Attaquer vers le Roi, si elle perd (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 66,69% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,12

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
2SA, 3C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame...
4 levées = 37,30% - 3 levées = 50,31% - 2 levées = 12,39% R = 3,25

SO3 (+ 2,82) : (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 70,08% - 2 levées = 9,57% R = 3,11

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3
Vulnérable : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Autres partielles = MAX - N4 ou SO3
Manche = SO3

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame... **Cf. N°35 (e)**
4 levées = 39,57% - 3 levées = 50,86% - 2 levées = 9,57% R = 3,30

SO3 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 28,83% - 3 levées = 63,56% - 2 levées = 7,61% R = 3,21

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3
Vulnérable : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
2SA, 3C et + = SO3

(f/g) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame...
4 levées = 39,57% - 3 levées = 52,82% - 2 levées = 7,61% R = 3,32

Page 340 **N°36** **(a)** (N) xx / (S) RD9xxx **(b)** (N) xx / (S) RD98xx

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi. Si elle perd (2) Jouer le Roi (a) ou (2) Attaquer vers le 9 (b).
(a) 5 levées = 37,30% - 4 levées = 44,65% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 4,17
(b) 5 levées = 37,30% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,26

VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale le 10 ou le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 5 levées = 20,35% - 4 levées = 58,78% - 3 levées = 18,91%
2 levées = 1,96% R = 3,98
(b) 5 levées = 20,35% - 4 levées = 64,43% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,03

N.B. (b) Avec le 7 en Sud :
MAX : 5 levées = 37,30% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 9,57% R = 4,28
VAR : 5 levées = 20,35% - 4 levées = 66,39% - 3 levées = 13,26% R = 4,07

N°36 Ajouter :

(c) (N) 8x / (S) RD9xxx **(d)** (N) 8x / (S) RD97xx **(e)** (N) 87 / (S) RD9xxx

(**c) MAX - N5 - N4 :** (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,23

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 73,48% - 3 levées = 26,52% R = 3,73

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !)

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 9,57% R = 4,28

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Roi. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 12,39% R = 4,25

Page 341 **N°37** (N) xx(xx) / (S) RDx(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e) remplace le N°37(a)**

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,61

N°37 Ajouter :

(f) (N) xxxxxxx / (S) RD

MAX - N6 - N5 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame.
6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,73% - 4 levées = 9,57% R = 5,31

Page 341 **N°38** (N) Dx(xx) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°38(a)**

(S) Rx(xxx)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame (Ouest = CPC ou CPF) **ou bien** (1) Attaquer vers le Roi (Est = CPC ou CPF)
4 levées = 46,92% - 3 levées = 43,52% - 2 levées = 9,56% R = 3,37

(N) D8x(x) 2 combinaisons **(d/e) remplace le N°38(b)**

(S) R9x(xx)

MAX - N4 : (1) Attaquer **soit** vers la Dame (Ouest = CPC), **soit** vers le Roi (Est = CPC).
S'il existe une fourchette, faire l'impasse contre le petit honneur manquant.
4 levées = 52,57% - 3 levées = 42,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

VAR (-) : (2) Tirer en tête si le 10 ou le Valet tombe au premier tour.
4 levées = 46,92% - 3 levées = 48,30% - 2 levées = 4,78% R = 3,42

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer **soit** vers le 8 (Ouest = CPC), **soit** vers le 9 (Est = CPC).
Si possible (2) Faire l'impasse contre le petit honneur manquant.
4 levées = 32,22% - 3 levées = 67,78% R = 3,32

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
2SA, 3C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3

Page 341 **N°38** **Ajouter :**

(f) (N) D8

(S) R9xxxxx

(f) MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest ayant fourni le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
6 levées = 52,57% - 5 levées = 37,86% - 4 levées = 9,57% R = 5,43

SO5 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8.
6 levées = 32,22% - 5 levées = 63,00% - 4 levées = 4,78% R = 5,27

N.B. La présence du 7 en Sud (D8 / R97xxxx) améliore le rendement (5,48 pour MAX)

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées :
Non Vulnérable : jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N6
2SA, 3C et + = SO5
Vulnérable : Tout contrat = SO5

Ajouter N°38 BIS :

(N) Dxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)**

(S) R9xx(x)

MAX - (a) N5 - N4 - (b/c) - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest ayant fourni le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 52,57% - 3 levées = 42,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

Page 341

(d) (N) Dxxxxx
(S) R9x

(e) (N) Dx
(S) R9xxxxx

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest ayant fourni le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 52,57% - 4 levées = 37,86% - 3 levées = 9,57% R = 4,43

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 68,65% - 3 levées = 4,78% R = 4,22

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4

(e) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest ayant fourni le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
6 levées = 52,57% - 5 levées = 37,86% - 4 levées = 9,57% R = 5,43

Ajouter N°38 TER :

(N) Dxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)**
(S) R98x(x)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest ayant fourni le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 52,57% - 3 levées = 42,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

VAR - N4 (Est = CPC) : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 52,57% - 3 levées = 37,86% - 2 levées = 9,57% R = 3,43

(d) (N) Dxxxxx
(S) R98

(e) (N) Dx
(S) R98xxxx

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du 9 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon (1) Mettre la Dame et si elle perd, Ouest ayant fourni le 10 ou le Valet, (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 52,57% - 4 levées = 42,65% - 3 levées = 4,78% R = 4,48

(e) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest ayant fourni le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
6 levées = 52,57% - 5 levées = 42,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,48

N°38 TER Ajouter :

(N) Dxx(x) 3 combinaisons **(f/g/h)**
(S) R987(x)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame (Ouest = CPC) **ou** (1) Attaquer vers le Roi (Est = CPC)
4 levées = 52,57% - 3 levées = 42,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9 (Est = CPC) **ou** (1) Laisser courir le 9 (Ouest = CPC).
4 levées = 32,22% - 3 levées = 67,78% R = 3,32

Page 341 **N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
2SA, 3C et + = SO3
Vulnérable : Tout contrat = SO3

(i) (N) Dx
(S) R987xxx

(i) MAX - N6 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, Ouest ayant fourni le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
6 levées = 52,57% - 5 levées = 42,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,48

SO5 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 9.
6 levées = 32,22% - 5 levées = 67,78% R = 5,32

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées :
Non Vulnérable : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
2SA, 3C et + = SO5
Vulnérable : Tout contrat = SO5

Page 342 **N°39** (N) xx(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°39(a)**
(S) RDx(xx)

MAX - N4 : Attaquer (1) vers la Dame et, si Ouest défausse (2) vers le Roi.
4 levées = 89,00% - 3 levées = 11,00% R = 3,89

Ajouter :

(g) (N) xxxxxxxx
(S) RD

MAX - N7 : (1/2) Jouer le Roi et la Dame.
7 levées = 78,00% - 6 levées = 22,00% R = 6,78

N°40 (N) D(xxxx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e) remplace le N°40(a)**
(S) R(xxxx)

MAX - N4 : (1) Jouer le Roi ou la Dame.
4 levées = 78,00% - 3 levées = 22,00% R = 3,78

Page 345

AVEC UN SINGLETON OU UNE CHICANE EN NORD

Modifier la numérotation :
Le N°1 devient **N°1 (a/b/c/d/e/f/g)**

N°1 4/10 (N) x
AD
x (S) RV10(987xxx)

De 4 à 8 cartes :
MAX - N2 à N6 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) jouer le Roi.
4 cartes : 2 levées = 1,01% - 1 levée = 98,99% R = 1,01
5 cartes : 3 levées = 2,32% - 2 levées = 97,68% R = 2,02
6 cartes : 4 levées = 4,84% - 3 levées = 95,16% R = 3,05
7 cartes : 5 levées = 9,29% - 4 levées = 90,71% R = 4,09
8 cartes : 6 levées = 16,39% - 5 levées = 83,61% R = 5,16

Avec 9 cartes :
MAX - N7 (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi.
7 levées = 32,78% - 5 levées = 67,22% R = 6,33

Avec 10 cartes :
MAX - N8 : (1) Attaquer soit vers le 10 (Ouest = CPF) soit vers le Roi (Est = CPF).
8 levées = 52,00% - 5 levées = 48,00% R = 7,52

N.B. L'absence d'une partie des cartes inférieures au 10 diminue le rendement sans modifier en général le maniement, dans la mesure où les partages les plus asymétriques ne sont plus couverts. (Cf. N°1 BIS et N°1 TER)

Ajouter N°1 BIS :

(a) (N) x
(S) RV10x

(b) (N) x
(S) RV108

(c) (N) x
(S) RV10xx

(d) (N) x
(S) RV108x

(e) (N) x
(S) RV1076

(f) (N) 6
(S) RV107x

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 0,31% - 2 levées = 13,17% - 1 levée = 86,52% R = 1,14

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Jouer le Roi. Si Est intercale la Dame et si le Roi tient (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** le 8.
3 levées = 0,31% - 2 levées = 52,19% - 1 levée = 47,50% R = 1,52

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 14,05% - 2 levées = 57,81% - 1 levée = 28,14% R = 1,86

SO2 (+ 4,12) : (1) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 5,17% - 2 levées = 70,81% - 1 levée = 24,02% R = 1,81

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 32,54% - 2 levées = 53,88% - 1 levée = 13,58% R = 2,19

Page 345

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Jouer le Roi et si le 8 ou le 9 apparaît en Ouest (3) Jouer soit le Valet, **soit** le 7, mais si le 8 ou le 9 apparaît en Est (3) Jouer le 7.

3 levées = 17,12% - 2 levées = 66,86% - 1 levée = 16,02% R = 2,01

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 3,16) : (1) Attaquer vers le 7.

3 levées = 7,51% - 2 levées = 79,63% - 1 levée = 12,86% R = 1,95

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3

Non Vulnérable 1C et + = SO2

S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2

Vulnérable

(f) MAX : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Jouer le petit et (3) le Roi.

3 levées = 14,05% - 2 levées = 59,27% - 1 levée = 26,68% R = 1,87

N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Jouer **soit** le petit, **soit** le Roi. S'il perd (2) Jouer le Roi.

3 levées = 14,94% - 2 levées = 55,47% - 1 levée = 29,59% R = 1,85

SO2 (+ 4,12) : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Donner un coup à blanc;

3 levées = 5,17% - 2 levées = 72,26% - 1 levée = 22,57% R = 1,83

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX

Manche = N3

S'il faut réaliser 2 levées : SO2

S'il faut réaliser 1 levée : MAX

Ajouter N°1 TER :

(a) (N) x
(S) RV10xxx

(b) (N) x
(S) RV108xx

(c) (N) x
(S) RV1087x

(d) (N) 7
(S) RV108xx

(e) (N) 6
(S) RV1087x

(f) (N) x
(S) RV109xx

(g) (N) 8
(S) RV109xx

(h) (N) x
(S) RV10xxxx

(i) (N) x
(S) RV108xxx

(j) (N) x
(S) RV1086xx

(k) (N) x
(S) RV1087xx

(l) (N) x
(S) RV1076xx

(a) MAX - N5 - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi.

5 levées = 1,61% - 4 levées = 48,45% - 3 levées = 37,55%

2 levées = 10,90% - 1 levée = 1,49% R = 3,38

SO3 (+ 1,21) - VAR N5 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Jouer le Roi.

5 levées = 1,61% - 4 levées = 14,54% - 3 levées = 72,67%

2 levées = 9,69% - 1 levée = 1,49% R = 3,05

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1, 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 - N2 (jamais SO3 !)

Page 345

(b) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est fournit la Dame mettre le Roi et s'il tient (2) Jouer **soit** petit, **soit** le Valet.

5 levées = 1,61% - 4 levées = 56,53% - 3 levées = 30,68%
2 levées = 9,69% - 1 levée = 1,49% R = 3,47

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 4,84) - SO2 (+ 0,75) - VAR N5 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est fournit la Dame, mettre le Roi et s'il tient (2) Jouer **soit** petit, **soit** le Valet.

5 levées = 1,61% - 4 levées = 48,45% - 3 levées = 43,60%
2 levées = 5,59% - 1 levée = 0,75% R = 3,45

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2 (SO3)
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2 (SO3)
Vulnérable

(c) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est fournit la Dame mettre le Roi et s'il tient (2) Jouer **soit** le 8, **soit** le Valet.

5 levées = 1,61% - 4 levées = 60,16% - 3 levées = 36,74%
2 levées = 1,49% R = 3,62

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N5 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 7. Si Est fournit la Dame mettre le Roi et s'il tient (2) Jouer **soit** le 8, **soit** le Valet.

5 levées = 1,61% - 4 levées = 48,45% - 3 levées = 48,45%
2 levées = 1,49% R = 3,50

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO4 (+ 8,08) - VAR N5 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est fournit la Dame mettre le Roi et s'il tient (2) Jouer **soit** le 8, **soit** le Valet.

5 levées = 1,61% - 4 levées = 56,53% - 3 levées = 30,68%
2 levées = 10,43% - 1 levée = 0,75% R = 3,48

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3 - N2
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est fournit la Dame mettre le Roi et s'il tient (2) Jouer **soit** le 8, **soit** le Valet.

5 levées = 1,61% - 4 levées = 60,16% - 3 levées = 37,48%
2 levées = 0,75% R = 3,63

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 0,75) - VAR N5 : (1) Laisser courir le 6. Si Est fournit la Dame mettre le Roi et s'il tient (2) Jouer **soit** le 8, **soit** le Valet.

5 levées = 1,61% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 47,52% R = 3,54

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 !)

(f) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Roi.

5 levées = 8,07% - 4 levées = 78,33% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 3,93

SO4 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Roi.

5 levées = 1,61% - 4 levées = 86,00% - 3 levées = 10,90%
2 levées = 1,49% R = 3,88

Page 345

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4

N.B. Avec le 8 en Sud, MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 **Cf N°(1)**
5 levées = 9,29%

(g) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 8.
5 levées = 8,07% - 4 levées = 90,44% - 3 levées = 1,49% R = 4,07

(h) MAX - N6 - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Roi.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 59,91% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,83

SO5 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 72,91% - 4 levées = 19,79%
3 levées = 3,91% R = 4,76

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = SO5
Vulnérable

(i) MAX - N6 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Roi.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 65,56% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 4,89

SO5 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le Roi (mettre le 10 si Est fournit le 9).
6 levées = 6,78% - 5 levées = 75,18% - 4 levées = 14,13%
3 levées = 3,91% R = 4,85

SO4 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** le Roi.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 60,48% - 4 levées = 30,78%
3 levées = 1,96% R = 4,72

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX
S'il faut réaliser 5 levées : SO5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX

(j) MAX - N6 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Roi.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 65,56% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 4,89

SO5 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le Roi (mettre le 10 si Est fournit le 9).
6 levées = 6,78% - 5 levées = 75,18% - 4 levées = 14,13%
3 levées = 3,91% R = 4,85

SO4 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** le Roi. Si (1) Est fournit le 7 ou le 9 mettre le 10 et (2) Jouer le Roi.
6 levées = 10,17% - 5 levées = 55,40% - 4 levées = 32,47%
3 levées = 1,96% R = 4,74

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX
S'il faut réaliser 5 levées : SO5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX

Page 345

(k) MAX - N6 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Roi.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 65,56% - 4 levées = 20,87% R = 4,93

SO5 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le Roi (mettre le 10 si Est fournit le 9).
6 levées = 6,78% - 5 levées = 75,18% - 4 levées = 18,04% R = 4,89

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 ou 6 levées : MAX
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

(l) MAX - N6 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Roi.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 59,91% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,83

SO5 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 72,91% - 4 levées = 19,79%
3 levées = 3,91% R = 4,76

SO4 (+ 1,95) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 ou au 9 (2) Jouer soit le Valet, soit le Roi.
Si (1) Est fournit le 8 ou le 9 mettre le 10 et (2) Jouer le Roi.
6 levées = 10,17% - 5 levées = 42,96% - 4 levées = 44,91%
3 levées = 1,96% R = 4,61

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO5
S'il faut réaliser 5 levées : Tout contrat = SO5
Vulnérable
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX (jamais SO4)

N°2 Modifier la numérotation :
Le N°2(a) devient **N°2 (a/b/c/d/e/f)** et le N°2(b) devient **N°2 BIS (a/b/c/d/e/f)**

N°2 5/10 (N) --
AD
x (S) RV1098(76xxx)

MAX - N4 à N9 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
5 cartes : 4 levées = 0,36% - 3 levées = 99,64% R = 3,00
6 cartes : 5 levées = 0,97% - 4 levées = 99,03% R = 4,01
7 cartes : 6 levées = 2,42% - 5 levées = 97,58% R = 5,02
8 cartes : 7 levées = 5,65% - 6 levées = 94,35% R = 6,06
9 cartes : 8 levées = 12,43% - 7 levées = 87,57% R = 7,12

Avec 10 cartes : (1) Jouer soit le Roi, soit le Valet.
9 levées = 26,00% - 8 levées = 74,00% R = 8,26

N.B. L'absence d'une partie des cartes inférieures au 9 diminue le rendement sans modifier en général le maniement, dans la mesure où les partages les plus asymétriques ne sont plus couverts. (Cf. N°2 TER et N°4)

N°2 BIS 5/10 (N) R
AD
x (S) V1098(76xxx)

MAX - N3 à N8 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
5 cartes : 3 levées = 0,36% - 2 levées = 99,64% R = 2,00
6 cartes : 4 levées = 0,97% - 3 levées = 99,03% R = 3,01
7 cartes : 5 levées = 2,42% - 4 levées = 97,58% R = 4,02
8 cartes : 6 levées = 5,65% - 5 levées = 94,35% R = 5,06
9 cartes : 7 levées = 12,43% - 6 levées = 87,57% R = 6,12
10 cartes : 8 levées = 26,00% - 7 levées = 74,00% R = 7,26

N.B. L'absence d'une partie des cartes inférieures au 9 diminue le rendement sans modifier en général le maniement, dans la mesure où les partages les plus asymétriques ne sont plus couverts. (Cf. N°3 et N°3 BIS)

Page 345 **Ajouter N°2 TER :**

(a) (N) **-**
(S) RV109x

(b) (N) -
(S) RV109xxx

(c) (N) **-**
(S) RV109xx

(d) (N) **-**
(S) RV1098x

(e) (N) **-**
(S) RV10976

(f) (N) -
(S) RV10975

(g) (N) **-**
(S) RV10965

(a) MAX - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
3 levées = 33,08% - 2 levées = 66,92% R = 2,33

N.B. La présence du **8** augmente le rendement.

(b) MAX - N5 - N4 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
5 levées = 86,40% - 4 levées = 12,11% - 3 levées = 1,49% R = 4,85

N.B. La présence du **8** augmente le rendement.

(c) MAX - N4 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 62,17% - 3 levées = 31,49% - 2 levées = 6,34% R = 3,56

SO3 (+ 0,97) : (1) Donner un coup à blanc. (2/3) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 85,91% - 2 levées = 5,37% R = 3,03

N.B. La sécurité pour 3 levées (SO3) ne disparaît que s'il y a aussi le 8 ou si la plus petite carte est au moins le 5. Cf.(d/e/f/g) , **mais :**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 !)

(d) MAX - N4 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 93,66% - 3 levées = 6,34% R = 3,94

(e) MAX - N4 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 72,83% - 3 levées = 27,17% R = 3,73

(f) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 70,89% - 3 levées = 24,71% - 2 levées = 4,40% R = 3,67

(g) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 63,63% - 3 levées = 31,97% - 2 levées = 4,40% R = 3,59

Page 346 **N°3** **(a)** (N) R
(S) V10xxx

MAX - N2 : (1) Jouer le Roi (2) Donner un coup à blanc et (3/4) Jouer le Valet et le 10.
2 levées = 71,86% - 1 levée = 28,14% R = 1,72

(b) (N) R
(S) V107xx

(c) (N) R
(S) V1076x

(d) (N) R
(S) V108xx

(e) (N) R
(S) V1087x

(f) (N) R
(S) V1086x

Page 346

(b) MAX - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 55,72% - 1 levée = 35,40% R = 1,735

SO2 (+ 8,71) : (1) Jouer le Roi (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer le Valet.
2 levées = 73,31% - 1 levée = 26,69% R = 1,733

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(c) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
3 levées = 10,34% - 2 levées = 70,73% - 1 levée = 18,93% R = 1,91

(d) MAX - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
3 levées = 26,64% - 2 levées = 46,19% - 1 levée = 27,17% R = 1,99

SO2 (+ 7,27) : (1) Jouer le Roi (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer le Valet.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 78,65% - 1 levée = 19,90% R = 1,82

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(e) MAX - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
3 levées = 37,30% - 2 levées = 62,70% R = 2,37

(f) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
3 levées = 28,10% - 2 levées = 52,97% - 1 levée = 18,93% R = 2,09

Ajouter N°3 BIS :

(a) (N) R
(S) V10xxxx

(b) (N) R
(S) V10xxxxx

(c) (N) R
(S) V10xxxxxx

(d) (N) R
(S) V10xxxxxxx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,20

N.B. La présence du 8 augmente le rendement :
4 levées = 51,68% R = 3,39

(b) MAX - N5 - N4 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

N.B. La présence du 8 augmente le rendement :
R = 4,75

(c) MAX - N7 - N6 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
7 levées = 12,43% - 6 levées = 78,00% - 5 levées = 9,57% R = 6,03

(d) MAX - N8 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
8 levées = 26,00% - 7 levées = 74,00% R = 7,26

Page 346 **N°4** **(a)** (N) -

(S) RV10xx

(b) (N) **-**

(S) RV10xxx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc. Si la Dame apparaît, jouer (2) un petit et (3) le Roi. Sinon (2/3) Jouer le Roi et le Valet.

(a) 3 levées = 0,61% - 2 levées = 37,11% - 1 levée = 62,28% R = 1,38

(b) 4 levées = 1,45% - 3 levées = 69,44% - 2 levées = 23,74%

1 levée = 5,37% R = 2,67

N°4 **Ajouter :**

(c) (N) -

(S) RV108x

(d) (N) **-**

(S) RV1087

(e) (N) **-**

(S) RV108xx

(f) (N) **-**

(S) RV1086x

(g) (N) **-**

(S) RV1087x

(h) (N) -

(S) RV106xx

(i) (N) **-**

(S) RV1065x

(j) (N) **-**

(S) RV10654

(k) (N) **-**

(S) RV107xx

(l) (N) -

(S) RV1076x

(m) (N) **-**

(S) RV10xxxx

(n) (N) **-**

(S) RV1076xx

(o) (N) **-**

(S) RV1086xx

(p) (N) -

(S) RV1087xx

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Jouer le petit. S'il perd à la Dame (2) Jouer le 8 **ou** Jouer le Roi. Sinon (2/3) Jouer le Roi et le Valet.

3 levées = 0,61% - 2 levées = 58,81% - 1 levée = 40,58% R = 1,60

(d) MAX - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.

3 levées = 22,67% - 2 levées = 77,33% R = 2,23

(e) MAX - N4 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.

4 levées = 26,65% - 3 levées = 44,24% - 2 levées = 23,74%

1 levée = 5,37% R = 2,92

SO3 (+ 7,27) - SO2 (+ 0,97) : (1) Donner un coup à blanc. Si la Dame apparaît (2) Jouer **soit** le Roi, **soit** un petit. Sinon (2/3) Jouer le Roi et le Valet.

4 levées = 1,45% - 3 levées = 76,71% - 2 levées = 17,44%

1 levée = 4,40% R = 2,75

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4

S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX

Non Vulnérable **1C et + = SO3**

S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3

Vulnérable

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO2)

(f) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.

4 levées = 28,10% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 17,44%

1 levée = 4,40% R = 3,02

SO2 (+ 0,97) : (1) Donner un coup à blanc. Si la Dame apparaît (2) Jouer le 6. Sinon (2/3) Jouer le Roi et le Valet.

4 levées = 1,45% - 3 levées = 76,71% - 2 levées = 18,41%

1 levée = 3,43% R = 2,76

Page 346

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO2)

(g) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 35,37% - 3 levées = 59,26% - 2 levées = 5,37% R = 3,30

(h) MAX - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc. Si la Dame apparaît (2) Jouer le 6. Sinon (2/3) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 69,44% - 2 levées = 23,74%
1 levée = 5,37% R = 2,67

N4 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 1,78% - 3 levées = 60,39% - 2 levées = 31,49%
1 levée = 6,34% R = 2,58

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 - N2 (jamais N4)

(i) MAX - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc. Si la Dame apparaît (2) Jouer le 6. Sinon (2/3) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 69,44% - 2 levées = 23,74%
1 levée = 5,37% R = 2,67

N4 : (1) Jouer le Roi. Si le 7, le 8 ou le 9 apparaît (2) Jouer le Valet. Sinon (2) Jouer le 6
4 levées = 1,78% - 3 levées = 64,75% - 2 levées = 27,13%
1 levée = 6,34% R = 2,62

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 - N2 (jamais N4)

(j) MAX - N3 - N2 : (1) Jouer le Roi et (2) Jouer le 6.
3 levées = 70,89% - 2 levées = 25,68% - 1 levée = 3,43% R = 2,675

N4 : (1) Jouer le Roi. Si le 7, le 8 ou le 9 apparaît (2) Jouer le Valet. Sinon (2) Jouer le 6
4 levées = 1,78% - 3 levées = 64,75% - 2 levées = 30,04%
1 levée = 3,43% R = 2,65

VAR - N3 : (1) Jouer le 6. Si la Dame apparaît (2) Jouer le 5. Sinon (2/3) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 69,44% - 2 levées = 23,74%
1 levée = 5,37% R = 2,670

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 5K = VAR
5C, 5P, 5SA = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

(k) MAX - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc. Si la Dame apparaît (2) Jouer le 7. Sinon (2/3) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 70,90% - 2 levées = 22,28%
1 levée = 5,37% R = 2,68

N4 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 8,88% - 3 levées = 54,75% - 2 levées = 30,03%
1 levée = 6,34% R = 2,66

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

Page 346

(l) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 67,82% - 2 levées = 17,44%
1 levée = 4,40% R = 2,84

SO2 (+ 0,97) : (1) Donner un coup à blanc. Si la Dame apparaît (2) Jouer le 7. Sinon (2/3) Jouer le Roi et le Valet.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 70,90% - 2 levées = 24,22%
1 levée = 3,43% R = 2,70

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 (jamais SO2 !)

(m) MAX - N5 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
5 levées = 35,53% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,20

SO4 (+ 2,42) : (1) Donner un coup à blanc. (2/3) Jouer le Roi et le Valet.
5 levées = 16,15% - 4 levées = 72,67% - 3 levées = 9,69%
2 levées = 1,49% R = 4,03

N.B. La présence du 8 augmente le rendement : R = 4,39

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4

N.B. La présence du 8 (- / RV108xxx) augmente le rendement :
MAX : 5 levées = 51,68% - 4 levées = 37,14% - 3 levées = 9,69%
2 levées = 1,49% R = 4,39
SO4 : 5 levées = 16,15% - 4 levées = 75,09% - 3 levées = 7,27%
2 levées = 1,49% R = 4,06
et modifie le maniement en tournoi par quatre (MIMP) :
S'il faut réaliser 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N3 (jamais SO4 !)

(n) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
5 levées = 38,76% - 4 levées = 52,48% - 3 levées = 7,27%
2 levées = 1,49% R = 4,29

(o) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
5 levées = 51,68% - 4 levées = 39,56% - 3 levées = 7,27%
2 levées = 1,49% R = 4,41

(p) MAX - N5 - N4 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
5 levées = 56,52% - 4 levées = 41,99% - 3 levées = 1,49% R = 4,55

AVEC AU MOINS DEUX CARTES EN NORD

N°5 **(a)** (N) xx
(S) RV10

(b) (N) xxx
(S) RV10

MAX - N2 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Valet.
2 levées = 50,00% - 1 levée = 50,00% R = 1,50

N°5 Ajouter :

(c) (N) Rxx
(S) V109

(d) (N) RVx
(S) 109x

(e) (N) RVx
(S) 109

MAX - N2 : (1) Attaquer du Valet (a) ou du 10 (b/c).
2 levées = 50,00% - 1 levée = 50,00% R = 1,50

Page 346 **N°6** **(a)** (N) xx
(S) RV10x

(b) (N) xx
(S) RV109

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Valet. Si l'As n'est pas tombé (3) Jouer le petit (a) ou le Roi (b).
(a) 3 levées = 5,17% - 2 levées = 57,86% - 1 levée = 37,00% R = 1,68
(b) 3 levées = 18,17% - 2 levées = 81,83% R = 2,18

N°6 Ajouter :

(c) (N) xx
(S) RV108

(d) (N) 9x
(S) RV10x

(e) (N) 9x
(S) RV107

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale la Dame et si le Roi tient (3) Jouer **soit le 10, soit le 8** (car, avec D9x ou ADx, Est doit fournir la Dame au second tour).
3 levées = 5,89% - 2 levées = 65,67% - 1 levée = 28,44% R = 1,77

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Laisser courir le 9. Si le 10 tient et si le 9 est
3 levées = 5,65% - 2 levées = 94,35% R = 2,06

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Laisser courir le 9. Si le 10 tient et si le 9 est couvert de la Dame (3) Jouer **soit le 10, soit le 7**.
3 levées = 6,38% - 2 levées = 93,62% R = 2,06

N°7 **(a)** (N) Rx
(S) V10x

(b) (N) Rxx
(S) V10x

MAX - N2 : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. (b) Si Ouest prend de l'As (2) Laisser courir le Valet.
(a) 2 levées = 0,66% - 1 levée = 99,34% R = 1,01
(b) 2 levées = 1,70% - 1 levée = 98,30% R = 1,02

N°7 Ajouter :

(c) (N) Rx
(S) V109

(d) (N) R10
(S) Vxx

MAX - N2 : (1) Attaquer du Valet (c) ou vers le 10 (d).
2 levées = 2,32% - 1 levée = 97,68% R = 1,02

Page 347 **N°8** **(a)** (N) Vx
(S) R10x

(b) (N) Vxx
(S) R10x

(c) (N) Vx
(S) R108

(d) (N) Vxx
(S) R108

MAX - N2 : (1) Attaquer d'un petit vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Jouer le Roi (b/d) ou Laisser courir le Valet (a/c).
(a) 2 levées = 24,18% - 1 levée = 75,82% R = 1,24
(b/d) 2 levées = 28,12% - 1 levée = 71,88% R = 1,28
(c) 2 levées = 24,79% - 1 levée = 75,21% R = 1,25

(c/d) VAR (Ouest = CPF ou CPC) : (1) Attaquer du Valet. Si Est le couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8. Si Est intercale l'As (2) Attaquer vers le 10.
(c) 2 levées = 24,48% - 1 levée = 75,52% R = 1,24
(d) 2 levées = 25,21% - 1 levée = 74,79% R = 1,25

Page 347 **N°9** **(a)** (N) Rx / (S) V108 **(b)** (N) Rxx / (S) V108

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer du Valet. Si Est le couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Jouer le Roi.Attaquer vers le 8.
2 levées = 2,01% - 1 levée = 97,99% R = 1,02

(b) MAX - N2 (et Ouest = CPC) : (1) Laisser courir le Valet. Si Est le couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Est fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Si (1) Ouest intercale l'As (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer du 8 vers le Roi.
2 levées = 6,78% - 1 levée = 93,22% R = 1,07
N.B. Avec AD secs, Ouest doit fournir l'As.

(b) VAR (Est = CPC) : (1) Laisser courir le Valet. Si Est le couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Laisser courir le 10.
2 levées = 3,88% - 1 levée = 96,12% R = 1,04

N.B. Ouest ne doit pas couvrir le Valet, sauf s'il détient la Dame sèche ou D9 secs. Il doit prendre de l'As lorsqu'il détient AD sans le 9 (y compris avec AD secs).
Si Ouest couvre à tort le Valet de la Dame, les chances pour 2 levées sont sérieusement augmentées.

Page 348 **N°10** **(a)** (N) Vx / (S) R108x **(b)** (N) Vx / (S) R1087

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale un honneur (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 8 et (3) Jouer le Roi.
2 levées = 57,11% - 1 levée = 42,89% R = 1,57

(a) N3 : Modifier le dictionnaire (maniements et pourcentages) :
(1) Attaquer **vers le 8** (et non vers le 10), puis (2) Laisser courir le Valet. Si le Valet reste maître (3) Jouer le Roi. Si le Valet est couvert de la Dame et si le Roi reste maître (3) Jouer le petit.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 54,36% - 1 levée = 44,75% R = 1,56

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b) Modifier le dictionnaire (maniements et pourcentages) :
MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame (2) Attaquer vers le 8 et (3) Jouer le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 5,17% - 2 levées = 63,00% - 1 levée = 31,83% R = 1,73

SO2 (+ 0,48) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le Valet.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 67,04% - 1 levée = 31,35% R = 1,70

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

Page 348 **N°10** **Ajouter :**

(c) (N) Vx
(S) R10xx

(d) (N) V8
(S) R10xx

(e) (N) V8
(S) R107x

(f) (N) V9
(S) R10xx

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le Valet.
2 levées = 24,97% - 1 levée = 75,03% R = 1,25
La présence du 7 en Sud (R107x) augmente le rendement :
2 levées = 31,91% R = 1,53

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8.
2 levées = 52,58% - 1 levée = 47,42% R = 1,53

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame (2) Laisser courir le 8. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à l'As (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 5,17% - 2 levées = 63,00% - 1 levée = 31,83% R = 1,73

(f) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 9.
2 levées = 100,00% R = 2,00

La présence du 7 en Sud (R107x) augmente le rendement :
3 levées = 5,17% R = 2,05

La présence du 8 en Sud (R108x) augmente le rendement :
3 levées = 18,17% R = 2,18 **Cf. N°6(b)**

N°11 **(a)** (N) Rx
(S) V10xx

(b) (N) Rx
(S) V108x

(c) (N) Rx
(S) V109x

MAX - (a/b) N3 - N2 - (c) N3 : (1) Attaquer vers le Roi. (a) S'il reste maître, Ouest ayant fourni la Dame (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10. Si le Valet n'est pas maître (3) Jouer le petit. (b) Que le Roi tienne ou perde (2) Attaquer vers le 8.
(a) 3 levées = 0,73% - 2 levées = 23,58% - 1 levée = 75,69% R = 1,25
(b) 3 levées = 1,21% - 2 levées = 55,73% - 1 levée = 43,06% R = 1,58
(c) 3 levées = 1,70% - 2 levées = 98,30% R = 2,02

N°11 **Ajouter :**

(d) (N) R8
(S) V10xx

(e) (N) R8
(S) V107x

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 0,73% - 2 levées = 54,60% - 1 levée = 44,67% R = 1,56

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 1,21% - 2 levées = 55,73% - 1 levée = 43,06% R = 1,58

N°12 **(a)** (N) Rx
(S) V1098

(b) (N) Rx
(S) V1097

MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. (b) S'il est couvert de la Dame (2) Attaquer vers le 7.
(a) 3 levées = 4,84% - 2 levées = 95,16% R = 2,05
(b) 3 levées = 4,12% - 2 levées = 95,88% R = 2,04

Page 348 **N°12** **Ajouter :**

(c) (N) R9

(S) V10xx

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 4,84% - 2 levées = 95,16% R = 2,05 **Cf.N°12(a)**

Page 349 **N°13** **(a)** (N) xxx / (S) RV10x **(b)** (N) 9xx / (S) RV10x **(c)** (N) xxx / (S) RV109

MAX - (a) N3 - N2 - (b/c) N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) vers le Valet. (3) Renouveler si nécessaire.
(a) 3 levées = 34,66% - 2 levées = 48,45% - 1 levée = 16,89% R = 2,18
(b) 3 levées = 42,33% - 2 levées = 57,67% R = 2,42
(c) 3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50

(a) N.B. La présence du 7 en Sud (RV107) augmente le rendement : R = 2,19
La présence du 8 en Sud (RV108) augmente le rendement :
3 levées = 37,89% R = 2,27

N°14 **(a)** (N) 10xx / (S) RVxx **(b)** (N) 10xx / (S) RV8x

(a) MAX - N3 : Attaquer d'un petit (1) vers le Valet et (2) vers le Roi.
3 levées = 8,72% - 2 levées = 59,04% - 1 levée = 32,24% R = 1,76

SO2 (+ 1,21) : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le Valet.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 67,36% - 1 levée = 31,03% R = 1,71

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2

(b) MAX - N3 (et Ouest = CPF) : Attaquer d'un petit (1) vers le 8 et (2) vers le Valet.
3 levées = 19,56% - 2 levées = 56,04% - 1 levée = 24,40% R = 1,95

SO2 (+ 5,89) - (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) le Valet perd à l'As ou s'il tient (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 11,55% - 2 levées = 69,94% - 1 levée = 18,51% R = 1,93

VAR (-) : (1) Laisser courir le 10. S'il perd à la Dame, attaquer (2) vers le Valet et (3) vers le Roi. Si le 10 perd à l'As ou bien si Est couvre de la Dame ou s'il prend de l'As, attaquer (2) vers le 8 et (3) vers le Valet. On admet que Est couvre le Valet lorsqu'il a la Dame et qu'il prend de l'As avec Ax(x) et ADxx et que Ouest prend de la Dame lorsqu'il détient AD9.
3 levées = 17,54% - 2 levées = 52,57% - 1 levée = 29,89% R = 1,88
Si la défense est défaillante, les chances pour 3 et 2 levées sont nettement meilleures.

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 349 **N°14 Ajouter :**

(c)	7	(N) 10xx	**(d)**	7	(N) 10xx
	AD9			AD9	
	x	(S) RV87		7	(S) RV86

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Laisser courir le 10. Si Est intercale l'As (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 25,61% - 2 levées = 52,35% - 1 levée = 22,04% R = 2,04

SO2 (+ 5,89) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à l'As ou s'il tient (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 18,01% - 2 levées = 65,84% - 1 levée = 16,15% R = 2,02

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à l'As ou s'il tient (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 18,01% - 2 levées = 61,87% - 1 levée = 20,12% R = 1,98

N3 et seul MTPP : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Laisser courir le 10. Si Est intercale l'As (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 21,17% - 2 levées = 54,43% - 1 levée = 24,40% R = 1,97

SO2 (+ 1,61) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 10. S'il perd à l'As ou s'il tient (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 13,16% - 2 levées = 68,33% - 1 levée = 18,51% R = 1,95

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX ou SO2
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = N3
Autres contrats = MAX

N°14 Ajouter :

(e)	(N)	107x	**(f)**	(N)	108x
	(S)	RV8x		(S)	RVxx

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 18,01% - 2 levées = 65,84% - 1 levée = 16,15% R = 2,02

N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Laisser courir le 10. Si Est intercale l'As (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 19,56% - 2 levées = 58,40% - 1 levée = 22,04% R = 1,975

VAR : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert de la Dame (2) Attaquer vers le 7. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 19,16% - 2 levées = 59,10% - 1 levée = 21,74% R = 1,974

N.B. Il n'y a pas de MTPP : MAX < VAR
(MAX < VAR < N3 < MAX)

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = PAS DE MIMP (MAX < VAR)
Autres contrats = MAX

Page 349 **(f) MAX - N3 :** (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 8,72% - 2 levées = 62,62% - 1 levée = 28,66% R = 1,80

SO2 (+ 4,44) : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 3,39% - 2 levées = 72,39% - 1 levée = 24,22% R = 1,79

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 350 **N°15(a)**

7 (N) V10x
AD ▬▬▬
987 (S) Rxxx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 75,43% - 1 levée = 24,57% R = 1,75

N.B. La présence du 8 en Nord (V108 / Rxxx) augmente le rendement :
2 levées = 83,11% R = 1,83

N°15 **Ajouter :**

(b)
7 (N) V10x
AD ▬▬▬
976 (S) R8xx

(c)
7 (N) V10x
AD ▬▬▬
97 (S) R86x

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le Valet. Si Est a pris de la Dame et de l'As (3) Jouer le Roi sauf si Ouest n'a pas fourni au deuxième tour.
2 levées = 87,48% - 1 levée = 12,52% R = 1,875

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le Valet. Si Est a pris de la Dame et de l'As (3) Jouer le Roi sauf si Ouest n'a pas fourni au deuxième tour.
2 levées = 87,48% - 1 levée = 12,52% R = 1,875

N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il tient, s'il pousse à l'As ou si Est prend de l'As (2) Laisser courir le 10. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 10 et (3) Jouer le Roi sauf si Ouest a défaussé au deuxième tour. Si Est couvre le Valet de la Dame et si le Roi tient (2) Jouer le 10 et si le Roi perd (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 7,67% - 2 levées = 64,37% - 1 levée = 27,96% R = 1,80

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°16

(a)
7 (N) V10x
AD ▬▬▬
87 (S) R9xx

(b)
7 (N) V10x
AD ▬▬▬
9 (S) R87x

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer d'un petit vers le 9. S'il tient ou s'il pousse à l'As (2) Laisser courir le Valet.
3 levées = 20,59% - 2 levées = 79,41% R = 2,21

(b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il tient, s'il pousse à l'As ou si Ouest prend de l'As (2) Laisser courir le 10. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 10 et (3) Jouer le Roi, sauf si Ouest a défaussé au deuxième tour. Si (1) Est couvre le Valet de la Dame et si le Roi perd (2) Jouer le 10 et si le Roi tient (2) Attaquer vers le 10.
(1) **Ouest doit prendre de l'As avec AD secs.**
3 levées = 9,29% - 2 levées = 69,72% - 1 levée = 20,99% R = 1,883
N.B. Si Ouest prend de la Dame avec AD secs :
3 levées = 9,29% - 2 levées = 71,33% - 1 levée = 19,38% R = 1,90

Page 350

SO2 (+ 8,47) : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
2 levées = 87,48% - 1 levée = 12,52% R = 1,875

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°16 Ajouter :

(c) 7 (N) V107
AD
9 (S) R8xx

(c) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il tient, s'il pousse à l'As ou si Est prend de l'As (2) Laisser courir le 10. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 10 et (3) Jouer le Roi, sauf si Ouest a défaussé au deuxième tour. Si Est couvre le Valet de la Dame et si le Roi tient (2) Jouer le 10 et si le Roi perd (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 9,29% - 2 levées = 69,72% - 1 levée = 20,99% R = 1,883

SO2 (+ 8,47) : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet. Cf. N°16(b)
2 levées = 87,48% - 1 levée = 12,52% R = 1,875

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°16 Ajouter :

(d) (N) V107
(S) R9xx

(e) (N) V10x
(S) R97x

(f) (N) V10x
(S) R98x

(g) (N) V109
(S) Rxxx

(d) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet…
3 levées = 27,05% - 2 levées = 72,95% R = 2,27

(e) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il pousse à l'As (2) Jouer le 10 et s'il est couvert (3) Jouer le 9 (sauf si Ouest a défaussé au deuxième tour).
3 levées = 32,64% - 2 levées = 67,36% R = 2,33

(f) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10.
3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50

(g) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 82,24% R = 2,18

N.B. La présence du 7 en Sud (R7xx) augmente le rendement :
3 levées = 27,05% R = 2,27

La présence du 8 en Sud (R8xx) augmente le rendement :
3 levées = 50,00% R = 2,50 **Cf. N°16(f)**

N°17 (a) (N) Rxx
(S) V109x

(b) (N) Rxx
(S) V1087

(a) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 82,24% R = 2,18

N.B. La présence du 7 en Sud (V1097) augmente le rendement :
3 levées = 20,59% R = 2,21

La présence du 8 en Nord (R8x) ou en Sud (V1098) augmente le rendement :
3 levées = 27,05% R = 2,27

Page 350 **(b) MAX - N3 :** (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame (2) Attaquer vers le 7 et (3) Renouveler si nécessaire. Si (1) le Valet reste maître ou si l'un des deux flancs prend de l'As (2) Laisser courir le 7. Si (1) le Valet perd à la Dame, attaquer (2) vers le Roi et, si nécessaire (3) vers le 10 (ou vers le 8 si Ouest a défaussé).
(1) **Ouest ne doit pas couvrir avec Dx, mais il doit mettre l'As avec AD - ADx - AD9x - ADxx - Ax.**
3 levées = 7,67% - 2 levées = 68,51% - 1 levée = 23,82% R = 1,84

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd à l'As ou si Est intercale l'As (2) Tirer le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 83,85% - 1 levée = 16,15% R = 1,84

Noter que le premier maniement MAX, (1) Laisser courir le Valet, est **MAX - N3**, mais que **ce deuxième maniement MAX est le seul MTPP**

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = MAX - N2
Autres contrats = MAX - N3 ou MAX - N2

N°17 Ajouter :

(c) (N) R8x
(S) V1076

(d) (N) R87
(S) V106x

Cf.(b)
Noter que le premier maniement MAX, (1) Laisser courir le Valet, est **MAX - N3**, mais que l**e deuxième maniement MAX, (1) Attaquer vers le 10, est le seul MTPP**
MAX - N3 : 3 levées = 7,67% - 2 levées = 68,51% - 1 levée = 23,82% R = 1,84
MAX - N2 : 2 levées = 83,85% - 1 levée = 16,15% R = 1,84

N°17 Ajouter :

(e) (N) V10xx
(S) R9x

(f) (N) V107x
(S) R9x

(g) (N) V10xx
(S) R97

(h) (N) V10xx
(S) R98

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Laisser courir le Valet.
3 levées = 20,59% - 2 levées = 79,41% R = 2,21

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert et si le Roi perd (2) Jouer le 9. si le Roi tient (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 22,20% - 2 levées = 77,80% R = 2,22

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Laisser courir le Valet.
3 levées = 22,20% - 2 levées = 77,80% R = 2,22

(h) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 8 et le 9.
3 levées = 27,05% - 2 levées = 72,95% R = 2,27

Page 351 **N°18** **(a)** (N) Rxx
(S) V10xx

(b) (N) Rxx
(S) V108x

Modifier maniement et pourcentages :

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame en Ouest (2) Attaquer vers le Valet. Si le 10 pousse à l'As ou si Est prend de l'As (2) Jouer le Roi.
(a) 2 levées = 75,43% - 1 levée = 24,57% R = 1,75
(b) 2 levées = 83,11% - 1 levée = 16,89% **R = 1,831**

Page 351

N3 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il reste maître, Ouest fournissant la Dame (2) Donner un coup à blanc (a) ou Attaquer vers le 8 (b). Sinon, attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers le Valet.

(a) 3 levées = 1,61% - 2 levées = 68,98% - 1 levée = 29,41% R = 1,72

(b) 3 levées = 2,83% - 2 levées = 77,05% - 1 levée = 20,12% **R = 1,827 !**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2

Manche = N3

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : N3

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°18 Ajouter :

(c) (N) V10xx
(S) R8x

(d) (N) V107x
(S) R8x

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le Valet.

3 levées = 1,61% - 2 levées = 78,27% - 1 levée = 20,12% R = 1,815

SO2 (+ 0,74) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Jouer le Roi.

2 levées = 80,62% - 1 levée = 19,38% R = 1,806

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet…

2 levées = 83,85% - 1 levée = 16,15% R = 1,84

N3 : (1) Attaquer vers le Roi...

3 levées = 2,83% - 2 levées = 77,05% - 1 levée = 20,12% R = 1,83

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : N3

Non Vulnérable

S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX

Vulnérable 2SA, 3C et + = N3

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Ajouter N°18 BIS :

(a) (N) xxxx
(S) RV10

(b) (N) 10xxx
(S) RVx

(c) (N) 10xxx
(S) RV8

(d) (N) 107xx
(S) RV8

(e) (N) 1087x
(S) RVx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Attaquer vers le Valet.

3 levées = 17,76% - 2 levées = 50,00% - 1 levée = 32,24% R = 1,86

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 8,72% - 2 levées = 59,04% - 1 levée = 32,24% R = 1,76

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le Valet.

3 levées = 1,61% - 2 levées = 67,36% - 1 levée = 31,03% R = 1,71

Page 351

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2

N.B. La présence du 8 en Nord (108xx / RVx) améliore le rendement :
MAX - N3 : 3 levées = 16,39% R = 1,98
SO2 : 3 levées = 6,22% R = 1,89
et modifie en partie le maniement MIMP :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 10,34% - 2 levées = 66,71% - 1 levée = 22,95% R = 1,87

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 10,34% - 2 levées = 60,82% - 1 levée = 28,84% R = 1,81

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 9. Sinon mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le Valet. Si le Roi tient (2) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le 8.
3 levées = 5,01% - 2 levées = 73,25% - 1 levée = 21,74% R = 1,83

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

(d/e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 16,39% - 2 levées = 65,04% - 1 levée = 18,57% R = 1,98

SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à l'As ou s'il tient (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 11,55% - 2 levées = 72,30% - 1 levée = 16,15% R = 1,95

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°19 **(a)** (N) xx / (S) RV10xx **(b)** (N) 9x / (S) RV10xx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N4 : (1) Attaquer d'un petit vers le 10. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers le Valet (a) ou Laisser courir le 9 (b).
(a) 4 levées = 19,38% - 3 levées = 46,83% - 2 levées = 26,99%
1 levée = 6,80% R = 2,79
(b) 4 levées = 19,38% - 3 levées = 67,02% - 2 levées = 13,60% R = 3,06

(b) SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Jouer le 9.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 86,00% - 2 levées = 12,39% R = 2,89

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO3)

Page 351 **Ajouter :**

(c)	(N) xx	**(d)**	(N) xx	**(e)**	(N) xx
	(S) RV109x		(S) RV108x		(S) RV1076
(f)	(N) 8x				
	(S) RV106x				

(c) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
4 levées = 25,84% - 3 levées = 60,56% - 2 levées = 13,60% R = 3,12

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 86,00% - 2 levées = 12,39% R = 2,89

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO3)

(d) MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 51,68% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 5,59% R = 2,88

SO2 (+ 1,21) - VAR N4 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 8.
Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 20,99% - 3 levées = 42,96% - 2 levées = 31,67%
1 levée = 4,38% R = 2,81

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(e) MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 27,79%
1 levée = 4,38% R = 2,83

SO2 (+ 1,21) - VAR N4 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 7.
Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 43,12% - 2 levées = 34,33%
1 levée = 3,17% R = 2,79

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

(f) MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 27,79%
1 levée = 4,38% R = 2,83

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale le 9 (2) Jouer le 8 et si le 7 apparaît en Est mettre **soit le 10, soit le Roi,** mais si Est fournit petit (2) Laisser courir le 8. Si (1) le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 32,30% - 2 levées = 64,07% - 1 levée = 3,63% R = 2,29

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO2)

Page 351 **N°20** **(a)** (N) Vx / (S) R10xxx **(b)** (N) Vx / (S) R108xx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N4 : (1) Attaquer du petit vers le 10 et (2) Laisser courir le Valet.
(a) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 39,73% - 2 levées = 45,15%
1 levée = 8,01% R = 2,46
(b) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 51,03% - 2 levées = 35,06%
1 levée = 6,80% R = 2,58
(c) 4 levées = 8,72% - 3 levées = 62,74% - 2 levées = 28,54% R = 2,80

(b) N4 - VAR (Ouest = CPF) :
(1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8
Sinon (2) Attaquer vers le 10.
(b) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 49,42% - 2 levées = 35,47%
1 levée = 8,01% R = 2,56
(c) 4 levées = 8,72% - 3 levées = 61,53% - 2 levées = 29,75% R = 2,79

(b) SO2 (+ 2,42) - N4 (VAR) : (1) Attaquer vers le 8 (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 47,15% - 2 levées = 40,15%
1 levée = 5,59% R = 2,56

(b) SO3 (+ 3,22) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale la Dame ou l'As à la première levée (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 59,75% - 2 levées = 29,82% - 1 levée = 10,43% R = 2,49

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

N°20 Ajouter :

(c) (N) Vx / (S) R1086x **(d)** (N) Vx / (S) R10865

(e) (N) Vx / (S) R1087x **(f)** (N) Vx / (S) R10876

(c/d/e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du petit vers le 10 et (2) Laisser courir le Valet.
(c) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 54,26% - 2 levées = 33,04%
1 levée = 5,59% R = 2,63
(d) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 54,26% - 2 levées = 34,25%
1 levée = 4,38% R = 2,64
(e) 4 levées = 8,72% - 3 levées = 62,74% - 2 levées = 28,54% R = 2,80

(c/d/e) N4 - VAR (Ouest = CPF) : (1) Laisser courir le Valet. (2) Attaquer vers le 10.
(c) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 54,26% - 2 levées = 30,62%
1 levée = 8,01% R = 2,60
(d) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 54,26% - 2 levées = 33,04%
1 levée = 5,59% R = 2,63
(e) 4 levées = 8,72% - 3 levées = 61,53% - 2 levées = 29,75% R = 2,79

(c) SO2 (+ 2,42) - N4 (VAR) : (1) Attaquer vers le 8 (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 48,77% - 2 levées = 39,74%
1 levée = 4,38% R = 2,59

(d) SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer du 8. Si Ouest fournit petit, laisser courir le 8. Si Ouest fournit le 7 ou le 9, mettre le Valet.
3 levées = 41,18% - 2 levées = 55,19% - 2 levées = 3,63% R = 2,38

Page 351

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO2)

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du petit vers le 10 et (2) Laisser courir le Valet.
ou bien
(1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
ou bien
(1) Laisser courir le Valet. (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 62,74% - 2 levées = 28,54% R = 2,80

N.B. Les 3 maniements MAX sont MTPP.

N°20 Ajouter :

(g)	(N) V8	**(h)**	(N) V8	**(i)**	(N) V8
	(S) R10xxx		(S) R106xx		(S) R1065x
(j)	(N) V8	**(k)**	(N) V8		
	(S) R107xx		(S) R1076x		

(g) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le Valet. **Cf.(a)**
4 levées = 7,11% - 3 levées = 39,72% - 2 levées = 45,16%
1 levée = 8,01% R = 2,46

SO3 (+ 3,88) - SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 50,71% - 2 levées = 43,70% - 1 levée = 5,59% R = 2,45

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 ou 2 levées : SO3 - SO2

(h) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 **ou** (1) Laisser courir le Valet.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 41,34% - 2 levées = 43,54%
1 levée = 8,01% R = 2,48

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 3,88) : (1) Attaquer vers le 8. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer du Valet et si Est fournit le 7, laisser courir le Valet, mais si Est fournit petit mettre le Roi.
3 levées = 52,32% - 2 levées = 35,63% - 1 levée = 12,05% R = 2,40

SO2 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le 8. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer du Valet et si Est fournit le 7, **soit** mettre le Roi, **soit** mettre petit, mais si Est fournit petit laisser courir le Valet.
3 levées = 50,71% - 2 levées = 44,91% - 1 levée = 4,38% R = 2,46

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = SO2
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

Page 351 **(i) MAX - N4 - N3 :** (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 47,80% - 2 levées = 39,50%
1 levée = 5,59% R = 2,56

VAR 1 (Ouest = CPF) - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame, mettre le Roi et s'il tient (2) Attaquer vers le 10, s'il perd (2) Laisser courir le 8. Dans les autres cas (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 46,18% - 2 levées = 41,12%
1 levée = 5,59% R = 2,55

VAR 2 - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame et si Est fournt le 7 au premier ou au deuxième tour (2) Attaquer vers le 10, mais si le Valet perd à la Dame et si Est. fournit 2 petites cartes (2) Laisser courir le 8. Si le Valet est couvert de la Dame, mettre le Roi et s'il tient (2) Attaquer vers le 10, s'il perd (2) Laisser courir le 8. Dans les autres cas (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 42,63% - 2 levées = 46,28%
1 levée = 4,38% R = 2,52

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer du Valet et si Est fournit le 7, **soit** mettre le Roi, **soit** mettre petit, mais si Est fournit petit laisser courir le Valet.
3 levées = 50,71% - 2 levées = 45,66% - 1 levée = 3,63% R = 2,47

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable **Autres partielles (2SA, 3C et +) = VAR 2**
Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR 2
Vulnérable **Manche = SO2**

(j) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre de la Dame (2) Laisser courir le 8. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 63,14% - 2 levées = 28,04%
1 levée = 1,71% R = 2,76

SO2 (+ 1,71) - VAR N4 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est couvre de la Dame ou si le Valet perd à la Dame (2) Laisser courir le 8. S'il perd à l'As (2) Attaquer vers le 10 **ou** Laisser courir le 8. Si (1) Est intercale l'As (2) Attaquer vers le 10 **ou** Laisser courir le 8.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 54,42% - 2 levées = 38,47% R = 2,69

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(k) MAX - N4 - N3 : Cf (f) (1) Attaquer du 8 vers le 10 et (2) Laisser courir le Valet.
ou bien
(1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
ou bien
(1) Laisser courir le Valet. (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 62,74% - 2 levées = 28,54% R = 2,80

N.B. Les 3 maniements MAX sont MTPP.

Page 352 **N°21** **(a)** (N) Rx
(S) V10xxx

(b) (N) Rx
(S) V108xx

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Valet.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 50,07% - 2 levées = 35,93%
1 levée = 12,39% R = 2,41

Page 352

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer d'un petit vers Nord et mettre un petit si Ouest fournit une petite carte.

4 levées = 1,61% - 3 levées = 14,54% - 2 levées = 72,67%
1 levée = 11,18% R = 2,07

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO2)

(b) MAX - N4 - N2 (+ 3,63) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. (2) Attaquer vers le 8.

4 levées = 1,61% - 3 levées = 58,39% - 2 levées = 34,42%
1 levée = 5,59% R = 2,56

VAR 1 - N4 - SO3 (+ 0,96) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. S' il tient ou si Ouest fournit la Dame (2) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 10.
Est ne doit pas prendre le Roi avec ADxx (4,84%) !!

4 levées = 1,61% - 3 levées = 59,35% - 2 levées = 29,82%
1 levée = 9,22% R = 2,53

N.B. Si Est prend la première levée avec ADxx :

4 levées = 1,61% - 3 levées = 64,20% - 2 levées = 24,97%
1 levée = 9,22% R = 2,58

VAR 2 - N4 - SO3 (+ 0,96) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
Les % sont les mêmes que ceux donnés pour VAR 1.

4 levées = 1,61% - 3 levées = 59,35% - 2 levées = 29,82%
1 levée = 9,22% R = 2,53

(**mais ici rien de mieux si Est prend la première levée avec ADxx !**)

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3 (VAR 1 ou VAR 2)

N°21 Ajouter :

(c) (N) Rx
(S) V1086x

(d) (N) Rx
(S) V1087x

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le 8.

4 levées = 1,61% - 3 levées = 59,59% - 2 levées = 34,42%
1 levée = 4,38% R = 2,58

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Attaquer **soit vers le 10, soit vers le 8.**

4 levées = 1,61% - 3 levées = 62,99% - 2 levées = 35,40% R = 2,66

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

VAR - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10.

4 levées = 1,61% - 3 levées = 58,96% - 2 levées = 39,44% R = 2,62

Ajouter N°21 BIS :

(a) (N) R8
(S) V10xxx

(b) (N) R8
(S) V106xx

(c) (N) R8
(S) V1065x

(d) (N) R8
(S) V107xx

(e) (N) R8
(S) V1076x

(a) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le 8.

4 levées = 1,61% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 44,35%
1 levée = 5,59% R = 2,46

Page 352

SO3 (+ 3,23) - N4 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 51,68% - 2 levées = 36,74%
1 levée = 9,97% R = 2,45

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi.Si Ouest fournit le 7 et si le Roi tient (2) **soit** laisser courir le 8, **soit** attaquer vers le 10. Si (1) Ouest fournit la Dame et si la Dame tient (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 53,30% - 2 levées = 36,33%
1 levée = 8,76% R = 2,48

SO2 (+ 4,38) - N4 : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 45,56%
1 levée = 4,38% R = 2,47

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.Si Ouest fournit le 7 et si le Roi tient (2) **Soit** laisser courir le 8, **soit** attaquer vers le 10. Si (1) Ouest fournit la Dame et si la Dame tient (2) (2) Laisser courir le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 53,30% - 2 levées = 38,29%
1 levée = 6,80% R = 2,50

SO3 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le Roi.Si Ouest fournit le 7 et si le Roi tient (2) **Soit** laisser courir le 8, **soit** attaquer vers le 10. Si (1) Ouest fournit la Dame et si la Dame tient (2) Jouer le 8 et le laisser courir si Est fournit petit, mais mettre le 10 si Ouest fournit le 7 ou le 9. Sinon, si le Roi perd (2) Attaquer vers le 10, mais si le Roi tient (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 56,12% - 2 levées = 37,02% - 1 levée = 6,80% R = 2,49

SO2 (+ 4,38) - N4 : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 46,31%
1 levée = 3,63% R = 2,48

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 62,02% - 2 levées = 36,37% R = 2,65

SO3 (+ 0,96) - N4 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) **soit** attaquer vers le 10, **soit** laisser courir le 8.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 62,99% - 2 levées = 31,77%
1 levée = 3,63% R = 2,63

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) **soit** attaquer vers le 10, **soit** laisser courir le 8.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 62,99% - 2 levées = 35,40% R = 2,66

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

VAR - N4 : (1) Laisser courir le Valet.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 58,95% - 2 levées = 39,44% R = 2,62

Page 352 **N°22** **(a)** (N) Rx / (S) V1097x **(b)** (N) Rx / (S) V1098x

MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. (a) S'il est couvert de la Dame (2) Attaquer vers le 7. (a) Ouest doit couvrir de la Dame lorsqu'il détient D8. Aussi est-il meilleur en pratique d'attaquer (1) du 9 si la main cachée est en Sud.

(a) 4 levées = 6,46% - 3 levées = 81,15% - 2 levées = 12,39% **R = 2,941**
(b) 4 levées = 8,07% - 3 levées = 91,93% R = 3,08

N.B. (b) La présence du 7 en Sud (Rx / V10987) améliore le rendement :
4 levées = 9,29% R = 3,09

(a) SO3 (+ 3,17) - (b) VAR (sans les entrées nécessaires) : (1) Attaquer vers le Roi. (a) Si Ouest fournit la Dame ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Jouer le Valet.

(a) 4 levées = 2,83% - 3 levées = 87,95% - 2 levées = 9,22% **R = 2,936**
(b) 4 levées = 4,04% - 3 levées = 95,96% R = 3,04

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°22 Ajouter :

(c) (N) Rx / (S) V109xx **(d)** (N) R9 / (S) V10xxx

(e) (N) R9 / (S) V107xx **(f)** (N) R9 / (S) V108xx

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 1,62% - 3 levées = 85,99% - 2 levées = 12,39% R = 2,89

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 8,07% - 3 levées = 77,12% - 2 levées = 14,81% R = 2,93

SO3 (+1.21) : (1) Attaquer vers le Roi (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 1,62% - 3 levées = 84,78% - 2 levées = 13,60% R = 2,88

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 8,07% - 3 levées = 79,54% - 2 levées = 12,39% R = 2,96

SO3 (+1.21) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 mettre le 9. Sinon mettre le Roi et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 85,59% - 2 levées = 11,18% R = 2,92

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou SO3
2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(f) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 9,29% - 3 levées = 90,71% R = 3,09

Page 353 **N°23** **(a)** (N) 10xxx / (S) RVxx **(b)** (N) 10xx / (S) RVxxx **(c)** (N) 10x / (S) RVxxxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N2 - (c) N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer d'un petit vers le Valet.
(2) Renouveler si Est prend de l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 3 levées = 23,74% - 2 levées = 60,17% - 1 levée = 16,09% R = 2,08
(b) 4 levées = 23,74% - 3 levées = 58,21% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 3,04
(c) 5 levées = 13,56% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,94

(a) SO2 - (b) SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet (ou le 10). S'il perd (2) Jouer le Valet (ou le 10).
(a) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 83,35% - 1 levée = 13,26% R = 1,90
(b) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 2,86

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

N.B. (a) Cf. N° 25 et N° 25 BIS avec le 7 ou le 8 en Nord ou en Sud.

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

N°24 **(a)** (N) 9xxx / (S) RV10x **(b)** (N) 9xx / (S) RV10xx **(c)** (N) 9x / (S) RV10xxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 - (c) N5 - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le 9.
(a) 3 levées = 47,17% - 2 levées = 52,83% R = 2,47
(b) 4 levées = 45,21% - 3 levées = 52,83% - 2 levées = 1,96% R = 3,43
(c) 5 levées = 36,74% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 3,91% R = 4,33

N°24 **Ajouter :**

(d) (N) 9xxx / (S) RV107 **(e)** (N) 9xx / (S) RV107x **(f)** (N) 9x / (S) RV107xx

MAX - (d) N3 - (e) N4 - N3 - (f) N5 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le 9.
(d) 3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50
(e) 4 levées = 48,04% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 1,96% R = 3,46
(f) 5 levées = 36,74% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 3,91% R = 4,33
N.B. (d/e) on gagne une levée par rapport à (a/b) si Ouest détient l'As sec (+ 2,83%)

(f) SO4 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert de la Dame ou s'il perd à la Dame (2) Jouer le Valet. S'il est couvert de l'As ou s'il perd à l'As (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 33,91% - 4 levées = 64,13% - 3 levées = 1,96% R = 4,32

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 353 **N°24 Ajouter (sans le 9) :**

(g) (N) xxxx
(S) RV10x

(h) (N) xxx
(S) RV10xx

(i) (N) xx
(S) RV10xxx

MAX - (g) N3 - N2 - (h) N4 - N3 - N2 - (i) N5 - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
(g) 3 levées = 44,35% - 2 levées = 45,22% - 1 levée = 10,43% R = 2,34
(h) 4 levées = 42,39% - 3 levées = 47,18% - 2 levées = 8,47%
1 levée = 1,96% R = 3,30
(i) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17

(i) N.B. La présence du 8 en Sud (xx / RV108xx) améliore le rendement :
5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,20

La présence du 9 en Sud (xx / RV109xx) améliore le rendement :
5 levées = 36,74% - 4 levées = 59,35% - 3 levées = 3,91% R = 4,33

N°24 Ajouter :

(j) (N) xxxx
(S) RV108

(k) (N) xxx
(S) RV108x

(l) (N) xxxx
(S) RV109

(m) (N) xxx
(S) RV109x

MAX - (j) N3 - N2 - (k) N4 - N3 - N2 - (l) N3 - (m) N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet et, si nécessaire (3) vers le 8 (j/k) ou le 9 (l/m).
(j) 3 levées = 44,35% - 2 levées = 48,04% - 1 levée = 7,61% R = 2,37
(k) 4 levées = 42,39% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,33
(l) 3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50
(m) 4 levées = 48,04% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 1,96% R = 3,46

Ajouter N° 24 BIS :

(a) (N) V10xx
(S) R9xx

(b) (N) V10xx
(S) R96x

(c) (N) V10xx
(S) R97x

(d) (N) V107x
(S) R9xx

(e) (N) V10xx
(S) R98x

(f) (N) V109x
(S) R8xx

(g) (N) V1098
(S) Rxxx

(h) (N) V109x
(S) Rxxx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Laisser courir le Valet.
3 levées = 36,74% - 2 levées = 63,26% R = 2,37

(b) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
3 levées = 39,57% - 2 levées = 60,43% R = 2,40

(c) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
3 levées = 47,17% - 2 levées = 52,83% R = 2,47

(d) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
3 levées = 39,57% - 2 levées = 60,43% R = 2,40

(e/f/g) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
3 levées = 50,00% - 2 levées = 50,00% R = 2,50

Page 353 **(h) MAX - N3 :** (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
3 levées = 33,91% - 2 levées = 66,09% R = 2,34

N.B. La présence du 7 en Sud ou en Nord améliore le rendement :
3 levées = 36,74% - 2 levées = 63,26% R = 2,37

Ajouter N° 24 TER :

(a) (N) V10x
(S) R9xxx

(b) (N) V107
(S) R9xxx

(c) (N) V10x
(S) R97xx

(d) (N) V10x
(S) R98xx

(e) (N) V109
(S) R8xxx

(f) (N) V109
(S) Rxxxx

(g) (N) V10xxx
(S) R9x

(h) (N) V109xx
(S) Rxx

(i) (N) V10xxxx
(S) R9

(j) (N) V109xxx
(S) Rx

(k) (N) V1097xx
(S) Rx

(l) (N) V10
(S) R9xxxx

(m) (N) V10x
(S) R96xx

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 36,74% - 3 levées = 59,35% - 2 levées = 3,91% R = 3,33

(b) MAX - N4 - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
4 levées = 36,74% - 3 levées = 61,30% - 2 levées = 1,96% R = 3,35

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Laisser courir le Valet.
4 levées = 36,74% - 3 levées = 59,35% - 2 levées = 3,91% R = 3,33

(c) MAX - N4 - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
4 levées = 45,22% - 3 levées = 52,82% - 2 levées = 1,96% R = 3,43

(d/e) MAX - N4 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
4 levées = 48,04% - 3 levées = 51,96% R = 3,48

(f) MAX - N4 - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
4 levées = 33,91% - 3 levées = 62,18% - 2 levées = 3,91% R = 3,30

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Laisser courir le Valet. **Cf.(a)**
4 levées = 36,74% - 3 levées = 59,35% - 2 levées = 3,91% R = 3,33

N.B. La présence du 7 en Sud ou en Nord améliore le rendement :
4 levées = 36,74% - 3 levées = 61,28% - 2 levées = 1,96% R = 3,35

La présence du 8 en Sud ou en Nord améliore le rendement :
4 levées = 36,74% - 3 levées = 63,26% R = 3,37

(h) MAX - N4 - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
4 levées = 33,91% - 3 levées = 62,18% - 2 levées = 3,91% R = 3,30

N.B. La présence du 7 en Sud ou en Nord améliore le rendement :
En Sud : R = 3,32 En Nord : R = 3,35

La présence du 8 en Sud ou en Nord améliore le rendement :
4 levées = 36,74% - 3 levées = 63,26% R = 3,37

Page 353 **(i) MAX - N5 - N4 :** (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 79,70% - 3 levées = 3,91% R = 4,12

N.B. La présence du 8 améliore le rendement : R = 4,16

(j) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le Valet.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 82,52% - 3 levées = 3,91% R = 4,10

N.B. La présence du 8 améliore le rendement : 5 levées = 16,39% R = 4,16
Si le 8 est en Sud : (1) Attaquer vers le 8.

(k) MAX - N5 : (1) Laisser courir le Valet.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 82,52% - 3 levées = 3,91% R = 4,10

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 9,04% - 4 levées = 89,00% - 3 levées = 1,96% R = 4,07

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(l) MAX - N5 - N4 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
5 levées = 33,91% - 4 levées = 62,18% - 3 levées = 3,91% R = 4,30

N.B. La présence du 8 améliore le rendement : 5 levées = 36,74% R = 4,37

(m) MAX - N4 - N3 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10..
4 levées = 39,57% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 3,91% R = 3,36

Page 354 **N°25 (a)** (N) 10xxx
(S) RV8x

N°25 (b) (N) 107xx
(S) RV8x

N°25 (c) (N) 10xx
(S) RV8xx

(a) MAX - N2 - (b) VAR (Ouest = CPC) - N3 - (c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à la Dame (2) Jouer le 10. S'il perd à l'As ou si Ouest fournit le 9 (2) Attaquer d'un petit vers le 8. (b) Si Est fournit la Dame (2) Jouer le Valet.
(a) 3 levées = 26,56% - 2 levées = 65,83% - 1 levée = 7,61% R = 2,19
(b) 3 levées = 29,39% - 2 levées = 64,96% - 1 levée = 5,65% R = 2,24
(c) 4 levées = 26,56% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,15

(b) MAX - N3 - N2 (et Est = CPC) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi. Si (1) Est fournit la Dame (2) Jouer le Valet. **S**i (1) le Valet perd à l'As ou si Ouest fournit le 9 (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 29,39% - 2 levées = 67,78% - 1 levée = 2,83% R = 2,27

(a) N3 - (b/c) VAR (Ouest = CPC ou CPF) :
(1) Laisser courir le 10. Si Est prend de l'As ou couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8 **ou bien (b) seulement (2) Attaquer vers le Valet.**
(a) 3 levées = 27,39% - 2 levées = 59,35% - 1 levée = 13,26% R = 2,14
(b) 3 levées = 27,39% - 2 levées = 62,18% - 1 levée = 10,43% R = 2,17
(c) 4 levées = 25,43% - 3 levées = 61,31% - 2 levées = 11,30%
1 levée = 1,96% R = 3,10

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées :
Partielle ou manche = MAX - N2 (jusqu'à 5SA)
Chelem = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 354 **Ajouter N°25 BIS :**

(a)	(N) 107xx (S) RVxx	**(b)**	(N) 108xx (S) RVxx	**(c)**	(N) 1087x (S) RVxx
(d)	(N) 10876 (S) RVxx	**(e)**	(N) 1087x (S) RV6x	**(f)**	(N) 108xx (S) RV76
(g)	(N) 10xxx (S) RV87	**(h)**	(N) 10xxx (S) RV86		
(i)	(N) 10xxx (S) RV7x	**(j)**	(N) 10xxx (S) RV76	**(k)**	(N) 106xx (S) RV7x

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si le Valet perd à la Dame, Est fournissant le 8 ou le 9 (2) Jouer le Roi.
3 levées = 23,74% - 2 levées = 65,83% - 1 levée = 10,43% R = 2,13

SO2 (+ 2,82) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet (ou le 10). S'il perd (2) Jouer le Valet ou le 10 (le Valet si Est a fourni le 8 ou le 9).
3 levées = 3,39% - 2 levées = 89,00% - 1 levée = 7,61% R = 1,96

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi.
3 levées = 26,57% - 2 levées = 67,78% - 1 levée = 5,65% R = 2,21

SO2 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 9. Sinon mettre le Roi. Si le Roi tient (2) Attaquer vers le Valet (ou le 10). Si le Roi perd (2) Jouer le Valet.
3 levées = 13,00% - 2 levées = 84,17% - 1 levée = 2,83% R = 2,10

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il tient, Ouest fournissant le 9, (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 29,39% - 2 levées = 67,78% - 1 levée = 2,83% R = 2,27

VAR - N2 : (1) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 9. Sinon mettre le Roi.
3 levées = 13,00% - 2 levées = 84,17% - 1 levée = 2,83% R = 2,10

(d/e/f/g) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il tient, Ouest fournissant le 9, (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 29,39% - 2 levées = 67,78% - 1 levée = 2,83% R = 2,27

N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il perd à l'As ou s'il est couvert de la Dame (2) Laisser courir le 8. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 30,22% - 2 levées = 59,35% - 1 levée = 10,43% R = 2,20

VAR - N3 : (1) Laisser courir le 8 (d/e/f) ou Attaquer vers le 8 (g).
3 levées = 30,22% - 2 levées = 57,35% - 1 levée = 12,43% R = 2,18

Page 354

VAR - N2 : (1) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 9. Sinon mettre le Roi.
3 levées = 13,00% - 2 levées = 84,17% - 1 levée = 2,83% R = 2,10

N.B. Pour (d/e/f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : Tout contrat = MAX - N2 (jamais N3)

(h) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame, Est fournissant petit (2) Jouer le 10, mais si le Valet perd à la Dame, Est fournissant le 7, (2) Jouer soit le 10, soit le Roi.
3 levées = 26,57% - 2 levées = 65,82% - 1 levée = 7,61% R = 2,19

N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il est couvert de la Dame et si le Roi tient (2) Attaquer vers le 8, mais si le Roi perd (2) Attaquer soit vers le 8, soit vers le 6.
3 levées = 27,39% - 2 levées = 59,35% - 1 levée = 13,26% R = 2,14

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou Manche = MAX - N2
Non Vulnérable Chelem = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX - N2 (jamais N3)
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(i) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi.
3 levées = 23,74% - 2 levées = 60,17% - 1 levée = 16,09% R = 2,08

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 8 ou le 9. Sinon mettre le Roi. Si le Roi tient (2) Attaquer vers le Valet (ou le 10). Si le Roi perd (2) Jouer le Valet.
3 levées = 16,96% - 2 levées = 69,78% - 1 levée = 13,26% R = 2,04

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(j/k) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si le Valet perd à la Dame, Est fournissant le 8 ou le 9 (2) Jouer le Roi. **Cf.(a)**
3 levées = 23,74% - 2 levées = 65,83% - 1 levée = 10,43% R = 2,13

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet (ou le 10). S'il perd (2) Jouer le Valet ou le 10 (le Valet si Est a fourni le 8 ou le 9)..
3 levées = 3,39% - 2 levées = 89,00% - 1 levée = 7,61% R = 1,96

N.B. Pour (j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

Ajouter N°25 TER :

(a)	(N) 107x (S) RVxxx	**(b)**	(N) 108x (S) RVxxx	**(c)**	(N) 108x (S) RV6xx
(d)	(N) 1087 (S) RVxxx	**(e)**	(N) 1087 (S) RV6xx	**(f)**	(N) 108x (S) RV7xx
(g)	(N) 108x (S) RV76x	**(h)**	(N) 10xx (S) RV87x	**(i)**	(N) 10xx (S) RV7xx
(j)	(N) 106x (S) RV7xx	**(k)**	(N) 1076 (S) RV432		

Page 354 **(a) N.B. Sans le 6. Avec le 6 en Nord cf.(k) - Avec le 6 en Sud cf.(j)**

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 58,22% - 2 levées = 16,08%
1 levée = 1,96% R = 3,04

SO3 (+ 3,82) : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 2,86

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 7.
3 levées = 75,17% - 2 levées = 24,83% R = 2,75

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX - N4 (jamais SO2)

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 61,04% - 2 levées = 15,22% R = 3,09

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 9. Sinon mettre le Roi.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 77,44% - 2 levées = 12,39% R = 2,98

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 61,04% - 2 levées = 15,22% R = 3,09

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 9 ou le 7. Sinon mettre le Roi.
4 levées = 16,96% - 3 levées = 70,65% - 2 levées = 12,39% R = 3,05

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 61,04% - 2 levées = 15,22% R = 3,09

SO3 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. S'il est couvert de la Dame et si le Roi perd (2) Laisser courir le 8. S'il est couvert de la Dame et si le Roi tient (2) **Soit** laisser courir le 8, s**oit** Attaquer vers le Valet.
4 levées = 19,78% - 3 levées = 67,83% - 2 levées = 12,39% R = 3,07

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(e) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 10.
4 levées = 28,26% - 3 levées = 61,31% - 2 levées = 10,43% R = 3,18

SO3 (+ 0,86) : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 26,57% - 3 levées = 63,86% - 2 levées = 9,57% R = 3,17

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 354

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 26,57% - 3 levées = 63,86% - 2 levées = 9,57% R = 3,17

(g/h) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 26,57% - 3 levées = 65,82% - 2 levées = 7,61% R = 3,19

N4 : (1) Laisser courir le 10.
4 levées = 28,26% - 3 levées = 61,31% - 2 levées = 10,43% R = 3,18

N.B. Pour (g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(i) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 58,22% - 2 levées = 16,08%
1 levée = 1,96% R = 3,04

SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 8 ou le 9. Sinon mettre le Roi.
4 levées = 16,96% - 3 levées = 67,82% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,00

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(j) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 23,74% - 3 levées = 58,22% - 2 levées = 18,04% R = 3,06

SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers Sud et mettre le Valet si Est fournit le 8 ou le 9. Sinon mettre le Roi.
4 levées = 16,96% - 3 levées = 67,82% - 2 levées = 15,22% R = 3,02

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(k) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet (Laisser courir le 6 si Est ne fournit pas).
4 levées = 23,74% - 3 levées = 58,22% - 2 levées = 18,04% R = 3,06

SO3 (+ 2,82) : (1) Attaquer vers le Roi (Laisser courir le 6 si Est ne fournit pas).
4 levées = 3,39% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 15,22% R = 2,88

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3

N°26(a) (N) 10x

(S) RV8xxx

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer du petit vers le Valet. (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 20,35% - 4 levées = 64,43% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,03

VAR (Ouest = CPC ou CPF) :
(1) Laisser courir le 10. Si Est prend de l'As ou couvre de la Dame
(2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 65,00% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 4,00

N.B. La présence du 7 en Sud améliore le rendement : R = 4,08

Page 354 **Ajouter N°26(b) :**

(N) 107

(S) RV8xxx

MAX - N5 - N4 : (1) Jouer le 7 et le laisser courir si Est défausse. Sinon (1) Mettre le Valet et (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 20,35% - 4 levées = 64,43% - 3 levées = 15,22% R = 4,05

VAR - N4 : (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 67,82% - 3 levées = 15,22% R = 4,02

Page 355 **N°27 (a)** (N) Rxxx
(S) V10xx

(b) (N) Rxx
(S) V10xxx

(c) (N) Rx
(S) V10xxxx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 - (c) N5 - N4 - N3 - (et Ouest = CPC ou CPF) :
Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le 10.
(a) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 83,35% - 1 levée = 13,26% R = 1,90
(b) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 2,86
(c) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,76

(a/b) VAR (Est = CPC) : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Roi.
(a) 2 levées = 86,74% - 1 levée = 13,26% R = 1,87
(b) 3 levées = 84,78% - 2 levées = 13,26% - 1 levée = 1,96% R = 2,83

N.B. La présence du 7 en Sud améliore le rendement de (a) et (b) :
(a) 3 levées = 6,22% R = 1,93
(b) 4 levées = 6,22% R = 2,89

La présence du 7 et du 6 en Sud améliore le rendement de (c) : R = 3,78

N°27 Ajouter :

(d) (N) R7
(S) V106xxx

(e) (N) Rx
(S) V10765x

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
(d) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,76
(e) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 21,74%
2 levées = 1,96% R = 3,78

SO3 (+ 1,96) - VAR N5 : (1) Attaquer vers le 7 (d) ou Laisser courir le 7 (e).
(d) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 52,57% - 3 levées = 42,08%
2 levées = 1,96% R = 3,57
(e) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 52,57% - 3 levées = 44,04% R = 3,59

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable **Manche = SO3**

Page 355

Ajouter N° 27 BIS :

(a) (N) R7xx
(S) V10xx

(b) (N) R7xx
(S) V106x

(c) (N) R765
(S) V10xx

(d) (N) R76x
(S) V105x

(e) (N) Rxxx
(S) V1076

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame (2) jouer le Valet. Si (1) Est fournit le 8 ou le 9 et si le 10 perd à l'As (2) Attaquer vers le 7.
2 levées = 92,39% - 1 levée = 7,61% R = 1,92

N3 : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 3,39% - 2 levées = 83,35% - 1 levée = 13,26% R = 1,90

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b/c/d/e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame et si le Roi perd (2) Laisser courir le 7 (b/c/d) ou Attaquer vers le 7 (e).
3 levées = 6,22% - 2 levées = 80,52% - 1 levée = 13,26% R = 1,930

SO2 (+ 5,65) et MTPP : (1) Attaquer vers le 10. Si (1) Est fournit le 8 ou le 9 et si le 10 perd à l'As (2) Attaquer vers le 7 (b/c/d) ou Laisser courir le 7 (e).
2 levées = 92,39% - 1 levée = 7,61% R = 1,924

N.B. Pour (b/c/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = SO2
Autres contrats = MAX

Ajouter N° 27 TER :

(a) (N) R7x
(S) V10xxx

(b) (N) R7x
(S) V106xx

(c) (N) R76
(S) V105xx

(d) (N) R76
(S) V10432

(e) (N) Rxx
(S) V1076x

(f) (N) Rxx
(S) V10765

(g) (N) R5x
(S) V1076x

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 2,86

SO2 (+ 1,96) - VAR N4 : (1) Attaquer vers le 7. Si le 7 perd au 9 (2) **Soit** laisser courir le Valet, **soit** attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 65,00% - 2 levées = 31,61% R = 2,72

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

Page 355 **(b/c) MAX - N4 - N3 :** (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 6,22% - 3 levées = 78,56% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 2,89

SO2 (+ 1,96) - VAR N3 : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 84,78% - 2 levées = 15,22% R = 2,85

VAR - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Jouer le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 2,86

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 2,86

SO2 (+ 1,96) - VAR N3 : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 84,78% - 2 levées = 15,22% R = 2,85

(e) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 6,22% - 3 levées = 78,56% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 2,89

(f/g) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 6,22% - 3 levées = 78,56% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 2,89

SO2 (+ 1,96) - VAR N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il tient (2) Attaquer vers le Roi. Si Ouest intercale l'As, Est fournissant petit, (2) Jouer le Roi. Si Ouest intercale l'As, Est fournissant le 8 ou le 9, (2) Laisser courir le 7.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 15,22% R = 2,88

N.B. Pour (b/c/d/e/f/g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°28 (a) (N) V10x
(S) Rxxxx

MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet..
3 levées = 84,78% - 2 levées = 13,26% - 1 levée = 1,96% R = 2,83

N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 72,91% - 2 levées = 19,79%
1 levée = 3,91% R = 2,76

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3 - N2
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

N°28 Ajouter :

(b) (N) R7xxx
(S) V10x

(c) (N) R76xx
(S) V10x

(d) (N) R7xxx
(S) V106

(e) (N) R765x
(S) V10x

(f) (N) R76xx
(S) V105

MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet..
(b/c) 3 levées = 90,43% - 2 levées = 7,61% - 1 levée = 1,96% R = 2,88
(de/f) 3 levées = 90,43% - 2 levées = 9,57% R = 2,90

Page 355 **(b) N4 :** (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 72,91% - 2 levées = 19,79%
1 levée = 3,91% R = 2,76

VAR - N4 (-) : (1) Laisser courir le Valet.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 70,09% - 2 levées = 22,61%
1 levée = 3,91% R = 2,73

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3 - N2
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

(c) N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 72,91% - 2 levées = 19,79%
1 levée = 3,91% R = 2,76

VAR - N4 (-) : (1) Laisser courir le Valet.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 70,09% - 2 levées = 24,56%
1 levée = 1,96% R = 2,75

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche jusqu'à 5K = MAX - N3 - N2
Non Vulnérable 5C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable Chelem = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

(d/e/f) N4 : (1) Laisser courir le Valet.
(d) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 72,91% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,78
(e/f) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 72,91% - 2 levées = 23,70% R = 2,80

VAR - N4 (-) : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 72,91% - 2 levées = 19,79%
1 levée = 3,91% R = 2,76

N.B. Pour (d/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3 - N2
Non Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle ou Manche jusqu'à 5K = MAX
Vulnérable 5C et + = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

N°29 (a) (N) Rx

(S) V108xxx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Jouer le Valet.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 75,74% - 3 levées = 16,08%
2 levées = 1,96% R = 3,86

N5 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame (2) Attaquer vers le 8.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 66,13% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,83

Page 355

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

N.B. La présence du 7 en Sud (Rx / V1087xx) augmente le rendement et modifie le maniement MIMP :
MAX - N4 :
5 levées = 6,22% - 4 levées = 75,74% - 3 levées = 18,04% R = 3,88
N5 :
5 levées = 10,17% - 4 levées = 66,13% - 3 levées = 23,70% R = 3,86
Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

N°29 Ajouter :

(b)	(N) R8	**(c)**	(N) R8	**(d)**	(N) R8
	(S) V107xxx		(S) V106xxx		(S) V10xxxx

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 75,74% - 3 levées = 18,04% R = 3,88

N5 : (1) Laisser courir le Valet.
5 levées = 10,17% - 4 levées = 66,13% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,83

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,57% - 3 levées = 14,13%
2 levées = 3,91% R = 3,81

SO3 (+ 1,96) - VAR N5 : (1) Attaquer vers le 8.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 65,00% - 3 levées = 29,65%
2 levées = 1,96% R = 3,70

VAR N5 : (1) Laisser courir le Valet.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 64,44% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,67

N.B. La présence du 5 en Sud (R8 / V1065xx) augmente le rendement : R = 3,83 (MAX)

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 78,57% - 3 levées = 14,13%
2 levées = 3,91% R = 3,81

SO3 (+ 1,96) - VAR N5 : (1) Attaquer vers le 8.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 63,87% - 3 levées = 30,78%
2 levées = 1,96% R = 3,69

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N5 - N4
Manche = SO3

Page 356

Dans les situations suivantes (N°30 à N°33) : (1) Sud attaque du Valet et Ouest doit mettre l'As lorsqu'il détient ADx, AD9x ou AD; il doit couvrir de la Dame quand il détient D9. Avec Dxx, il ne doit pas couvrir. Avec Dx, il peut au choix couvrir ou ne pas couvrir. Cet ensemble constitue la défense optimale. La meilleure chance pour ne perdre qu'une levée est donc (2) de laisser courir le 10 si (1) Ouest prend de l'As, mais on perd 3 levées s'il est sec. Si Ouest couvre toujours le Valet quand il détient Dx, il faut (2) Attaquer vers le 8 s'il fournit la Dame et (2) Laisser courir le 10 si le Valet perd à l'As en Est. Alternativement, s'il ne couvre jamais, il faut jouer le Roi si le Valet perd à l'As ou s'il tient et jouer le 10 si le Valet est couvert. Si l'on diagnostique correctement le comportement du flanc, on gagne 3,39% pour (a) 3 levées ou (b) 4 levées. On les perd si l'on s'est trompé.

N°30 **(a)** (N) Rxxx / (S) V1087 **(b)** (N) Rxx / (S) V1087x

MAX - (a) N3 - (b) N4 : (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale l'As (2) Laisser courir le 10. Si Ouest couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8. Si le Valet perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il perd à l'As ou s'il reste maître (2) Laisser courir le 7.
(a) 3 levées = 19,22% - 2 levées = 75,13% - 1 levée = 5,65% R = 2,136
(b) 4 levées = 16,39% - 3 levées = 74,04% - 2 levées = 9,57% R = 3,07

(a) SO2 - (b) SO3 (+ 2,83) - et Ouest = CPC : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il est couvert de la Dame (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Laisser courir le 7.
(a) 3 levées = 15,83% - 2 levées = 81,34% - 1 levée = 2,83% R = 2,130
(b) 4 levées = 13,00% - 3 levées = 80,26% - 2 levées = 6,74% R = 3,06

(a) VAR 1 (Ouest = CPL) : (1) Laisser courir le Valet. Si le Valet perd à la Dame (2) Jouer le 10.
3 levées = 19,22% - 2 levées = 72,30% - 1 levée = 8,48% R = 2,11

(a) VAR 2 (Est = CPC) - SO2 (-) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Valet. S'il perd à l'As (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 97,17% - 1 levée = 2,83% R = 1,97

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°30 **Ajouter :**

(c) (N) R76x / (S) V108x **(d)** (N) R876 / (S) V10xx

(e) (N) R7xx / (S) V108x **(f)** (N) R87x / (S) V10xx

(c/d) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale l'As (2) Laisser courir le 10. Si Ouest couvre de la Dame (2) Laisser courir le 7. Si le Valet perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il perd à l'As ou s'il reste maître (2) Attaquer vers le 7. **Cf.30(a)**
3 levées = 19,22% - 2 levées = 75,13% - 1 levée = 5,65% R = 2,136

SO2 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il est couvert de la Dame (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 15,83% - 2 levées = 81,34% - 1 levée = 2,83% R = 2,130

Page 356 **(e/f) MAX - N3 :** (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale l'As (2) Laisser courir le 10. Si Ouest couvre de la Dame (2) Laisser courir le 7. Si le Valet perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il perd à l'As ou s'il reste maître (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 16,39% - 2 levées = 77,96% - 1 levée = 5,65% R = 2,107

SO2 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il est couvert de la Dame (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 13,00% - 2 levées = 84,17% - 1 levée = 2,83% R = 2,102

VAR - N3 : (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale l'As (2) Laisser courir le 10. Si Ouest couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Attaquer vers le 10, si le Roi perd (2) Jouer le 10. Si le Valet perd à la Dame ou à l'As (2) Laisser courir le 10. Si le Valet reste maître (2) Attaquer vers Sud (coup à blanc).
3 levées = 16,39% - 2 levées = 75,13% - 1 levée = 8,48% R = 2,08

N.B. Pour (c/d/e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 357 **N°31** **(a)** (N) Rxxx
(S) V108x

(b) (N) Rxx
(S) V108xx

Modifier le maniement MAX : (les pourcentages sont exacts)

MAX - (a) N3 - (b) N4 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest prend de l'As (2) Laisser courir le 10. S'il couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8. Si Est prend de la Dame ou de l'As (2) Jouer le Roi. Si le Valet tient (2) Attaquer (a) d'un petit vers Nord et donner un coup à blanc lorsque Ouest fournit la dernière petite carte (le 9) et (b) vers le Roi.
(a) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 70,34% - 1 levée = 16,09% R = 1,97
(b) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 68,38% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 2,94

(a) SO2 - (b) SO3 (+ 8,48) : Attaquer d'un petit (1) vers le 10 et (2) vers le Roi.
(a) 2 levées = 92,39% - 1 levée = 7,61% R = 1,92
(b) 3 levées = 90,43% - 2 levées = 7,61% - 1 levée = 1,96% R = 2,88

VAR - (a) N3 et (b) N4 : (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest prend de l'As ou s'il couvre de la Dame (2) Jouer le 10. Si Est prend de la Dame (2) Jouer le Roi. Si Est prend de l'As (2) Laisser courir le 10. Si le Valet tient (2) Attaquer (a) d'un petit vers Nord et donner un coup à blanc lorsque Ouest fournit la dernière petite carte (le 9) et (b) vers le Roi.
(a) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 64,69% - 1 levée = 21,74% R = 1,92
(b) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 62,73% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,88

(b) VAR (Est = CPL) : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 6,22% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 2,92

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°31 **Ajouter :**

(c) (N) R6xx
(S) V108x

Page 357

(c) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale l'As (2) Laisser courir le 10. Si Ouest couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8 ou Jouer le 10. Si le Valet tient ou perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il perd à l'As (2) Jouer le Roi ou laisser courir le 10.

3 levées = 13,57% - 2 levées = 73,17% - 1 levée = 13,26% R = 2,003

SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit petit et si le 10 perd à la Dame (2) Jouer le Roi. Si Ouest fournit le 7 et si le 10 perd à la Dame (2) Jouer, **soit** le Roi, **soit** le 10.

2 levées = 92,39% - 1 levée = 7,61% R = 1,92

VAR : (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer le Roi. Si Ouest couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8. Si le Valet tient (2) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc. Si le Valet perd à la Dame ou à l'As (2) Jouer le Roi.

3 levées = 10,17% - 2 levées = 79,40% - 1 levée = 10,43% R = 1,997

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Ajouter N° 31 BIS :

(a)	(N) R8x	**(b)**	(N) R8x	**(c)**	(N) R8x
	(S) V10xxx		(S) V106xx		(S) V1065x
(d)	(N) R87	**(e)**	(N) R87	**(f)**	(N) R7x
	(S) V10xxx		(S) V106xx		(S) V108xx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi..

4 levées = 3,39% - 3 levées = 84,22% - 2 levées = 12,39% R = 2,91

N4 : (1/2) Jouer le Valet et le 10.

4 levées = 13,57% - 3 levées = 59,91% - 2 levées = 24,56%
1 levée = 1,96% R = 2,85

VAR - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10.

3 levées = 87,61% - 2 levées = 12,39% R = 2,88

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = N4
Vulnérable
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Roi..

4 levées = 6,22% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 12,39% R = 2,94

N4 : (1) Jouer le Valet. Si Ouest intercale l'As ou si le Valet perd à l'As (2) Jouer le 10.

4 levées = 13,57% - 3 levées = 62,73% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,88

SO3 (+ 2,83) : (1) Jouer le Valet. Si Ouest intercale l'As ou si le Valet perd à l'As (2) Attaquer vers le 8.

4 levées = 3,39% - 3 levées = 87,04% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 2,92

VAR - N2 : (1) Attaquer vers le 10.

3 levées = 87,61% - 2 levées = 12,39% R = 2,88

Page 357

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(c) MAX : (1) Attaquer vers le Roi..
4 levées = 6,22% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 12,39% R = 2,94

MAX - N3 : (1) Jouer le Valet. Si Ouest intercale l'As ou si le Valet perd à l'As (2) Attaquer vers le 8.
. 4 levées = 3,39% - 3 levées = 87,04% - 2 levées = 9,57% R = 2,94

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N4 : (1) Jouer le Valet. Si Ouest intercale l'As ou si le Valet perd à l'As (2) Jouer le 10.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 62,73% - 2 levées = 23,70% R = 2,90

VAR : (1) Jouer le Valet. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer le 10. Si le Valet perd à l'As (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 71,79% - 2 levées = 18,04% R = 2,92

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

(d) MAX - N3 : (1) Jouer le Valet. Si Ouest intercale l'As ou si le Valet perd à l'As (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 77,44% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 2,96

N4 : (1) Jouer le Valet. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer le 10. Si le Valet perd à l'As (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 65,56% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 1,96% R = 2,91

SO2 (+ 1,96) - VAR N3 : (1) Attaquer vers le Roi..
4 levées = 6,22% - 3 levées = 81,39% - 2 levées = 12,39% R = 2,94

VAR N3 - VAR SO2 : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 87,61% - 2 levées = 12,39% R = 2,88

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable Autres partielles = MAX ou N4
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : SO2 - VAR N3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(e) MAX - N4 : (1) Jouer le Valet. Si Ouest intercale l'As (2) Jouer le 10. Si le Valet perd à l'As (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 16,39% - 3 levées = 74,04% - 2 levées = 9,57% R = 3,068

SO3 (+ 2,83) : (1) Jouer le Valet. Si Ouest intercale l'As ou si le Valet persd à l'As (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 13,00% - 3 levées = 80,26% - 2 levées = 6,74% R = 3,063

Page 357

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(f) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale l'As (2) Laisser courir le 10. Si Ouest couvre de la Dame (2) Laisser courir le 7. Si le Valet perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il perd à l'As ou s'il reste maître (2) Attaquer vers le 7.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,86% - 2 levées = 9,57% R = 3,040

SO3 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Jouer le Roi. S'il est couvert de la Dame (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 7.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 83,09% - 2 levées = 6,74% R = 3,034

VAR - N4 : (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale l'As (2) Laisser courir le 10. Si Ouest couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Attaquer vers le 10, si le Roi perd (2) Jouer le 10. Si le Valet perd à la Dame (2) Jouer le Roi. Si le Valet perd à l'As (2) laisser courir le 10. Si le Valet reste maître (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 71,21% - 2 levées = 15,22% R = 2,98

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N.B. La présence du 6 en Sud (R7x / V1086x) augmente le rendement sans modifier les maniements. MAX : 4 levées = 16,39% et R = 3,07 **Cf.(e)**

N°32 **(a)** (N) V108 / (S) R7xxx **(b)** (N) V108 / (S) Rxxxx

(a/b) Modifier le maniement MAX - N4.

(a) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest prend de la Dame ou de l'As ou s'il fournit le 9, ou bien si Est prend de l'As (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est couvre le Valet de la Dame et si le Roi perd (2) Jouer le 10, mais si le Roi tient (2) Attaquer vers le 10 (Est = CPL) **ou bien** Attaquer vers le 8 (Ouest = CPL). Si (1) le Valet tient (2) Jouer le 8 et mettre un petit si Est fournit le 9.
4 levées = 16,39% - 3 levées = 71,22% - 2 levées = 12,39% R = 3,04

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 - N2 : Rectifier le maniement et les % :
(1) Laisser courir le Valet. Si Ouest prend de la Dame ou s'il fournit le 9, ou bien si Est prend de l'As (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est couvre le Valet de la Dame ou s'il défausse (2) Attaquer vers le 8. Si le Valet perd à l'As en Ouest (2) Jouer le Roi. Si le Valet tient (2) Jouer le 8 et mettre un petit si Est fournit le 9.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 62,73% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,88

N.B. Le maniement indiqué MAX - N4 dans le dictionnaire est seulement **VAR -N4** et doit être modifié :
(1) Laisser courir le Valet . Si Est prend de l'As ou si le Valet perd ou si Ouest fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 10. Si le Valet tient (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 59,90% - 2 levées = 24,57%
1 levée = 1,96% R = 2,85

SO3 (a) (+ 5,65) et (b) (+ 11,31) : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd à la Dame en Est (2) Laisser courir le Valet. Si le 10 fait la levée ou perd à l'As en Est (2) Attaquer vers le Valet.
(a) 3 levées = 93,26% - 2 levées = 6,74% R = 2,93
(b) 3 levées = 87,61% - 2 levées = 10,43% - 1 levée = 1,96% R = 2,86

Page 357 **(a) VAR :** (1) Laisser courir le Valet. Si Ouest prend de la Dame ou de l'As ou s'il fournit le 9 (2) Laisser courir le 10. Si (1) Est prend de l'As (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est couvre de la Dame et si le Roi perd (2) Jouer le 10, mais si le Roi tient (2) Attaquer vers le 10 (Est = CPL) **ou bien** Attaquer vers le 8 (Ouest = CPL). Si (1) le Valet tient (2) Jouer le 8 et mettre un petit si Est fournit le 9.

4 levées = 9,61% - 3 levées = 80,82% - 2 levées = 9,57% R = 3,00

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4

S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = VAR

Non Vulnérable **1C et + = SO3**

S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3

Vulnérable

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2

S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 358 **N°33 (a)** (N) V10xx / (S) R8xx **(b)** (N) V10x / (S) R8xxx **(c)** (N) V10 / (S) R8xxxx

MAX - (a) N3 - (b) N4 - (c) N5 - N4 - N3 : Laisser courir (1) le Valet et (2) le 10, même (a/b) si Est couvre de la Dame et si le Roi reste maître.

(a) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 73,17% - 1 levée = 13,26% R = 2,00

(b) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 71,21% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 2,96

(c) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 59,91% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,83

(b) N.B. La présence du 6 en Nord (V106 / R8xxx) assure 2 levées et augmente le rendement : R = 2,98

(a) SO2 (+ 10,43) - (b) SO3 (+ 8,48) et SO2 (+ 1,96) : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Valet.

(a) 2 levées = 97,17% - 1 levée = 2,83% R = 1,97

(b) 3 levées = 93,26% - 2 levées = 6,74% R = 2,93

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4

S'il faut réaliser 3 ou 2 levées : SO3 - SO2

N°33 Ajouter :

(d) (N) V10x / (S) R86xx **(e)** (N) V10x / (S) R865x **(f)** (N) V10x / (S) R87xx

(d) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est intercale l'As (2) Jouer le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi reste maître (2) Attaquer vers le 10.

4 levées = 16,39% - 3 levées = 68,39% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 2,99

(d) SO3 (+ 8,48) - SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10.

3 levées = 93,26% - 2 levées = 6,74% R = 2,93

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4

S'il faut réaliser 3 levées : SO3

S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX

Non Vulnérable **2SA, 3C et + = SO3 - SO2**

S'il faut réaliser 2 levées : SO3 - SO2

Vulnérable

Page 358 **(e) MAX - N4 :** (1) Laisser courir le Valet. Si Est intercale l'As (2) Jouer le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi reste maître (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 16,39% - 3 levées = 68,39% - 2 levées = 15,22% R = 3,01

(e) SO3 (+ 8,48) : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 93,26% - 2 levées = 6,74% R = 2,93

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(f) MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. Si Est intercale l'As (2) Jouer le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi reste maître (2) **Soit** attaquer vers le 10, **Soit** laisser courir le 8.
4 levées = 16,39% - 3 levées = 71,22% - 2 levées = 12,39% R = 3,04

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 93,26% - 2 levées = 6,74% R = 2,93

VAR : (1) Laisser courir le Valet. Si Est intercale l'As (2) Attaquer vers le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi reste maître (2) **Soit** attaquer vers le 10, **Soit** laisser courir le 8.
4 levées = 9,61% - 3 levées = 80,82% - 2 levées = 9,57% R = 3,00

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°34 (a) (N) R10 — (S) Vxxxxxx
(b) (N) R10 — (S) V9xxxxx
(c) (N) Rx — (S) V10xxxxx

MAX - (a/c) N6 - N5 - (b) N6: (1) Attaquer vers le Roi.
(a/c) 6 levées = 32,78% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 9,57% R = 5,23
(b) 6 levées = 32,78% - 5 levées = 67,22% R = 5,33

(a/b) VAR (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le 10.
(a) 6 levées = 26,57% - 5 levées = 63,87% - 4 levées = 9,56% R = 5,17
(b) 6 levées = 26,57% - 5 levées = 73,43% R = 5,27

(c) VAR (Est = CPF) : (1) Laisser courir le 10.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 70,09% - 4 levées = 9,56% R = 5,11

N°34 Ajouter :

(d) (N) Rx — (S) V109xxxx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi.
6 levées = 32,78% - 5 levées = 62,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,28

Page 359 **N°35** (N) V10xx — (S) Rxx(xx) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°35(a)**

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 62,44% - 2 levées = 4,78% R = 3,28

Page 359 **N°35** **Ajouter :**

(d) (N) V10x
(S) Rxxxxx

MAX - N5 : (1) Attaquer du petit vers le Roi.
5 levées = 32,78% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 9,57% R = 4,23

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 89,00% - 3 levées = 4,78% R = 4,01

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées :
Non Vulnérable : **Partielle = MAX - N5**
Manche = SO4
Vulnérable : **Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5**
2SA, 3C et + = SO4

N°36

(N) V107x — 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°36(a)**
(S) R8x(xx)

(N) V10xx — 2 combinaisons **(d/e)**
(S) R87x(x)

(N) V1087 — 3 combinaisons **(f/g/h)**
(S) Rxx(xx)

Remplacer le texte (entier) du dictionnaire par le suivant :

MAX - N4 (le maniement est modifié) :
(1) Attaquer du Valet. Si Est le couvre de la Dame (2) Laisser courir le 8 (a/b/c/d/e) ou Attaquer vers le 8 (f/g/h). Si Est fournit le 9 mettre le Roi. Si Est prend de l'As, Ouest fournissant le 9 (2) Laisser courir le 10.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 67,22% R = 3,33

VAR - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 62,44% - 2 levées = 4,78% R = 3,28

N°36 **Ajouter :**

(i) (N) V107
(S) R8xxxx

(j) (N) V10x
(S) R87xxx

Remplace le N°36(b)

(i) MAX - N5 : (1) Attaquer du Valet. Si Est couvre de la Dame (2) Laisser courir le 8. Si Est fournit le 9 mettre le Roi. Si Est prend de l'As, Ouest fournissant le 9, (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 32,78% - 4 levées = 67,22% R = 4,33

VAR N5 : (1) Attaquer (du 7) vers le Roi.
5 levées = 32,78% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 9,57% R = 4,23

(j) MAX - N5 (le maniement est modifié) :
(1) Attaquer du Valet. Si Est couvre de la Dame (2) Laisser courir le 8. Si Est fournit le 9 mettre le Roi. Si Est prend de l'As, Ouest fournissant le 9, (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 32,78% - 4 levées = 67,22% R = 4,33

VAR - N5 : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi.
5 levées = 32,78% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 9,57% R = 4,23

Page 359 **N°36** **Ajouter :**

(k) (N) V10xxxx

(S) R87

MAX - N5 : (1) Attaquer du Valet. Si Est le couvre de la Dame (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est fournit le 9 mettre le Roi. Si Est prend de l'As, Ouest fournissant le 9, (2) Laisser courir le 10.

ou

(1) Attaquer d'un petit vers le Roi.
5 levées = 32,78% - 4 levées = 62,44% - 3 levées = 4,78% R = 4,28

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 93,78% R = 4,06

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées :
Non Vulnérable : **Partielle = MAX - N5**
Manche = SO4
Vulnérable : **Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5**
2SA, 3C et + = SO4

Ajouter N°36 BIS :

(N) V108x 3 combinaisons **(a/b/c)**

(S) Rxx(xx)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer du Valet. Si Est le couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Est fournit le 9 mettre le Roi. Si Est prend de l'As, Ouest fournissant le 9, (2) Laisser courir le 10.

ou

(1) Attaquer d'un petit vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 62,44% - 2 levées = 4,78% R = 3,28

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) (N) V108 **(e)** (N) Rx **Remplace le N°35(b)**

(S) Rxxxxx (S) V108xxxx

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du Valet. Si Est le couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 8. Si Est fournit le 9 mettre le Roi. Si Est prend de l'As, Ouest fournissant le 9, (2) Laisser courir le 10.
5 levées = 32,78% - 4 levées = 62,44% - 3 levées = 4,78% R = 4,28

VAR N5 : (1) Attaquer (du 8) vers le Roi.
5 levées = 32,78% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 9,57% R = 4,23

(e) MAX - N6 : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi.
6 levées = 32,78% - 5 levées = 62,44% - 3 levées = 4,78% R = 5,28

Ajouter N°36 TER :

(N) V10xx 3 combinaisons **(a/b/c)**

(S) R8x(xx)

MAX - N4 : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 62,44% - 2 levées = 4,78% R = 3,28

Page 359 **SO3 (+ 4,78) :** (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 6,22% - 3 levées = 93,78% R = 3,06

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : **Partielle = MAX - N4**
Manche = SO3
Vulnérable : **Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4**
2SA, 3C et + = SO3

(d) (N) V10x
(S) R8xxxx

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi.
5 levées = 32,78% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 9,57% R = 4,23

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 6,22% - 4 levées = 93,78% R = 4,06

VAR : (1) Attaquer du Valet. Si Est le couvre de la Dame (2) Attaquer vers le 10.
Si Est prend de l'As, Ouest fournissant le 9, (2) Laisser courir le 10.
Si Est fournit le 9, **soit** laisser courir le Valet, **soit** mettre le Roi.
5 levées = 26,57 - 4 levées = 68,65% - 3 levées = 4,78% R = 4,22

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable **2SA, 3C et + = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : SO4
Vulnérable

N°37 **(a)** (N) V10
(S) Rxxxxxx

(b) (N) V10
(S) R87xxxx

MAX - N6 - N5 : (1) Laisser courir le Valet. (b) Si Ouest fournit le 9 ou s'il défausse (2) Laisser courir le 10.
(a) 6 levées = 20,35% - 5 levées = 70,09% - 4 levées = 9,56% R = 5,11
(b) 6 levées = 26,57% - 5 levées = 68,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,22

(b) Ajouter un autre maniement MAX (mêmes pourcentages) :
(1) Attaquer du Valet et mettre le Roi si Est fournit le 9. Sinon laisser courir le Valet.
(idem sans le 7)

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) N.B. L'absence du 7 (V10 / R8xxxx) ne modifie pas les maniements mais diminue le rendement :
6 levées = 26,57% - 5 levées = 63,87% - 4 levées = 9,56% R = 5,17

(a) VAR - N6 et (b) VAR (Est = CPF + CPC) : (1) Attaquer vers le Roi, sauf si Est défausse.
(a) 6 levées = 20,35% - 5 levées = 51,43% - 4 levées = 28,22% R = 4,92
(b) 6 levées = 20,35% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 22,00% R = 4,98

Page 360 **N°38** (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°38(a)**
(S) RV10x(x)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si nécessaire.
4 levées = 50,00% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 4,78% R = 3,45

Page 360

VAR (Est = CPF + CPC) : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 62,44% - 2 levées = 4,78% R = 3,28

VAR (avec une seule communication et Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 57,66% - 2 levées = 9,56% R = 3,23

N°38 Ajouter :

(d) (N) xxxxxx / (S) RV10 **(e)** (N) xx / (S) RV10xxxx **Remplace le N°39(a)**

(d) MAX - N5 - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et le 10.
5 levées = 45,22% - 4 levées = 50,00% - 3 levées = 4,78% R = 4,40

(e) MAX - N6 - N5 : (1/2) Attaquer vers le Valet et le 10.
6 levées = 45,22% - 5 levées = 50,00% - 4 levées = 4,78% R = 5,40

VAR (Est = CPF + CPC) : (1) Attaquer vers le Roi.
(e) 6 levées = 32,78% - 5 levées = 62,44% - 4 levées = 4,78% R = 5,28

N°38 BIS (N) 109x(x) / (S) RVx(xx) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°38(b)**

MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10. (2) Renouveler si nécessaire.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 54,78% R = 3,45

VAR (Est = CPF + CPC) : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 67,22% R = 3,33

(e) (N) 109 / (S) RVxxxxx

(e) MAX - N6 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
6 levées = 45,22% - 5 levées = 54,78% R = 5,45

N°38 TER (N) xxx(x) / (S) RV109(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°38(c)**

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10. (2/3) Renouveler si nécessaire.
4 levées = 50,00% - 3 levées = 50,00% R = 3,50

VAR (Est = CPF + CPC) : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 67,22% R = 3,33

N°39 (N) V109(x) / (S) Rxx(xx) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**

MAX - N4 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 54,78% R = 3,45

N.B. La présence du 8 augmente le rendement (R = 3,50)

N°39 BIS (N) 9xx(x) / (S) RV10x(x) 3 combinaisons **(a/b/c)** **Cf. N°38 TER**

MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et le 10.
4 levées = 50,00% - 3 levées = 50,00% R = 3,50

VAR (Est = CPF + CPC) : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 67,22% R = 3,33

Page 360 **(d)** (N) 9xxxxx **(e)** (N) 9x **Remplace le N°39(b)**

(S) RV10 (S) RV10xxxx

(d) MAX - N5 : (1/2) Attaquer vers le Valet et le 10.
5 levées = 45,22% - 4 levées = 54,78% R = 4,45

(e) MAX - N6 : (1/2) Attaquer vers le Valet et le 10.
6 levées = 45,22% - 5 levées = 54,78% R = 5,45

N.B. Si le 9 est en Sud (xx / RV109xxx) même maniement et mêmes pourcentages.

VAR (avec une seule communication et Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi.
(d) 5 levées = 32,78% - 4 levées = 67,22% R = 4,33
(e) 6 levées = 32,78% - 5 levées = 67,22% R = 5,33

N°39 TER (N) 10xx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**

(S) RVx(xx)

MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et le Roi.
4 levées = 39,00% - 3 levées = 56,22% - 2 levées = 4,78% R = 3,34

N.B. La présence du 8 en Nord (108xx / RVxxx) assure 4 levées et augmente le rendement : 4 levées = 39,00% R = 4,39

La présence du 8 et du 7 en Sud (10xxx / RV87x) assure 4 levées et augmente le rendement : 4 levées = 39,00% R = 4,39

(e) (N) 10x

(S) RVxxxxx

(e) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Laisser courir le 10.
6 levées = 39,00% - 5 levées = 56,22% - 4 levées = 4,78% R = 5,34

N°40 (N) 10x(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°40(a)**

(S) RVx(xx)

MAX - N4 (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 63,00% - 3 levées = 37,00% R = 3,63

VAR (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 52,00% - 3 levées = 48,00% R = 3,52

N°40 Ajouter :

(g) (N) 10xxxxxxx

(S) RV

(g) MAX - N7 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le Roi.
7 levées = 52,00% - 6 levées = 48,00% R = 6,52

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°40 BIS (N) V10(xxx) 7 combinaisons **(a/b/c/d/e/f/g) remplace le N°40(b)**

(S) Rx(xxx)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Roi (Est = CPF) **ou bien** (1) Laisser courir le Valet (Ouest = CPF).
4 levées = 52,00% - 3 levées = 48,00% R = 3,52

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 360 **N°40 TER** (N) V109(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e)**

(S) Rxx(xx)

MAX - N4 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 10.
4 levées = 63,00% - 3 levées = 37,00% R = 3,63

Ajouter N°41 à N° 48 : En Nord 10 sec (N°41 à N°46), V10 secs (N°47) ou R10 secs (N°48)

N°41 **(a)** (N) 10 — (S) RVxx
(b) (N) 10 — (S) RV7x
(c) (N) 10 — (S) RV76
(d) (N) 10 — (S) RV8x
(e) (N) 10 — (S) RV87
(f) (N) 10 — (S) RV9x

(a) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si le 10 perd à la Dame (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 3,14% - 1 levée = 96,86% R = 1,03

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc et si le 8 ou le 9 apparaît (3) Jouer **soit** le Valet, **soit** le 7. Si le 10 perd à la Dame (2) Jouer le Roi.
2 levées = 5,97% - 1 levée = 94,03% R = 1,06

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si le Roi tient (2) Jouer le Valet. Si le 10 perd à la Dame (2) Jouer le Roi.
2 levées = 6,27% - 1 levée = 93,73% R = 1,06

(d) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Valet. Si le 10 perd à la Dame (2) Jouer le Roi.
2 levées = 22,62% - 1 levée = 77,38% R = 1,23

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre et si le Roi tient (2) Jouer le Valet. Si le 10 perd à la Dame (2) Jouer le Roi.
3 levées = 0,31% - 2 levées = 24,02% - 1 levée = 75,67% R = 1,25

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 0,31% - 2 levées = 99,69% R = 2,00

N°42 **(a)** (N) 10 — (S) RVxxx
(b) (N) 10 — (S) RV7xx
(c) (N) 10 — (S) RV76x
(d) (N) 10 — (S) RV8xx
(e) (N) 10 — (S) RV86x
(f) (N) 10 — (S) RV87x
(g) (N) 10 — (S) RV9xx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si le 10 perd à la Dame (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 59,19% - 1 levée = 36,37% R = 1,68

(b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc et si le 8 ou le 9 apparaît (3) Jouer **soit** le Valet, **soit** un petit. Si le 10 perd à la Dame (2) Jouer le Roi.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 55,47% - 1 levée = 35,65% R = 1,73

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 360

SO2 (+ 0,73) : Si (1) le 10 perd à la Dame (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 5,33% - 2 levées = 59,75% - 1 levée = 34,92% R = 1,70

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc et si le 8 ou le 9 apparaît (3) Jouer **soit** le Valet, **soit** le 7. Si le 10 perd à la Dame (2) Jouer le Roi.
3 levées = 10,34% - 2 levées = 70,49% - 1 levée = 19,17% R = 1,91

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Valet. Si le 10 perd à la Dame (2) Jouer le Roi.
3 levées = 26,65% - 2 levées = 45,94% - 1 levée = 27,41% R = 1,99

SO2 (+ 0,73) : Si (1) le 10 perd à la Dame (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 13,32% - 2 levées = 60,00% - 1 levée = 26,68% R = 1,87

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Valet. Si le 10 perd à la Dame (2) Jouer le Roi.
3 levées = 28,10% - 2 levées = 52,73% - 1 levée = 19,17% R = 2,09

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Valet. Si le 10 perd à la Dame (2) Jouer le Roi.
3 levées = 37,06% - 2 levées = 62,94% R = 2,37

(g) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 62,90% - 2 levées = 37,10% R = 2,63

N°43 **(a)** (N) 10 / (S) RVxxxx **(b)** (N) 10 / (S) RV76xx **(c)** (N) 10 / (S) RV86xx

(d) (N) 10 / (S) RV87xx **(e)** (N) 10 / (S) RV9xxx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 37,14% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,20

N.B. La présence du 8 augmente le rendement :
4 levées = 53,29% et R = 3,38

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10 (2) Jouer le Valet.
4 levées = 41,99% - 3 levées = 46,83% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,29

Page 360

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi tient, Ouest fournissant petit, (2) Donner un coup à blanc, mais si (1) Ouest fournit le 7 ou le 9 (2) Jouer le Valet.

ou

…. Si Est couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Jouer le Valet (quelle que soit la carte fournie par Ouest).

4 levées = 53,29% - 3 levées = 35,53% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,41

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10 (2) Jouer le Valet.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 58,95% - 3 levées = 37,95%
2 levées = 1,49% R = 3,61

(e) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 82,37% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 3,84

N°44 **(a)** (N) 10 — (S) RVxxxxx **(b)** (N) 10 — (S) RV8xxxx **(c)** (N) 10 — (S) RV9xxxx

(a) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 64,44% - 4 levées = 28,26%
3 levées = 3,91% R = 4,67

(b) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** un petit.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 70,09% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,73

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N6 - N5 : (1) Laisser courir le 10.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 82,52% - 4 levées = 3,91% R = 5,10

N°45 **(a)** (N) 10 — (S) RVxxxxxx **(b)** (N) 10 — (S) RV8xxxxx **(c)** (N) 10 — (S) RV9xxxxx

(a) MAX - N7 - N6 : (1) Laisser courir le 10.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 70,08% - 5 levées = 9,57% R = 6,11

VAR N7 : (1) Attaquer vers le Roi.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 51,43% - 5 levées = 28,22% R = 5,92

(b) MAX - N7 - N6 : (1) Laisser courir le 10 même si Est fournit le 9.

ou

(1) Jouer le 10. Si Est fournit le 9 mettre le Roi. Si Est fournit petit laisser courir le 10.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 70,08% - 5 levées = 9,57% R = 6,11

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

VAR N7 : (1) Attaquer vers le Roi.

ou

(1) Jouer le 10. Si Est fournit petit mettre le Roi. Si Est fournit le 9 laisser courir le 10.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 57,65% - 5 levées = 22,00% R = 5,98

Page 360 **(c) MAX - N7 :** (1) Jouer le 10 et mettre le Roi sauf si Est met l'As ou ne fournit pas.
7 levées = 32,78% - 6 levées = 62,44% - 5 levées = 4,78% R = 6,28

SO6 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 10.
7 levées = 26,57% - 6 levées = 73,43% R = 6,27

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

N°46 **(a)** (N) 10
(S) RVxxxxxxx

MAX - N8 : (1) Jouer le 10 et **soit** le laisser courir, **soit** mettre le Roi.
8 levées = 52,00% - 7 levées = 48,00% R = 7,52

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Ajouter :

N°47 **(a)** (N) V10
(S) Rxx

(b) (N) V10
(S) Rxxx

(c) (N) V10
(S) Rxxxx

(d) (N) V10
(S) Rxxxxx

MAX - (a/b) N1 - (c) N3 - N2 - (d) N4 - N3 : (1) Laisser courir le Valet.
(a/b) 1 levée = 100% R = 1,00
(c) 3 levées = 35,53% - 2 levées = 48,45% - 1 levée = 16,02% R = 2,20
(d) 4 levées = 67,83% - 3 levées = 28,26% - 2 levées = 3,91% R = 3,64

N.B. La présence du 8 augmente le rendement :
(a) 2 levées = 2,32% - 1 levée = 97,68% R = 1,02
(b) 2 levées = 36,34% - 1 levée = 63,66% R = 1,36
(c) 3 levées = 51,68% - 2 levées = 34,72% - 1 levée = 13,60% R = 2,38
(d) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 59,81% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,83 **Cf. N°33(c)** page 358

N°48 **(a)** (N) R10
(S) Vxxx

(b) (N) R10
(S) Vxxxx

(c) (N) R10
(S) Vxxxxx

MAX - (a) N2 - (b) N3 - (c) N5 - N3 : (1) Attaquer vers le 10.
(a) 2 levées = 18,17% - 1 levée = 81,83% R = 1,18
(b) 3 levées = 43,60% - 2 levées = 41,59% - 1 levée = 14,81% R = 2,29
(c) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 57,08% - 3 levées = 25,44%
2 levées = 3,91% R = 3,80

N.B. La présence du 8 augmente le rendement :
(a) 3 levées = 0,73% - 2 levées = 39,72% - 1 levée = 59,55% R = 1,41

(b) SO2 (+ 1,21) - (c) SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Roi.
(b) 3 levées = 37,14% - 2 levées = 49,26% - 1 levée = 13,60% R = 2,24
(c) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 70,09% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,73

Page 360

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : **Partielle = MAX - N3**
Manche = SO2
Vulnérable : **Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3**
2SA, 3C et + = SO2

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO4**
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

Ajouter :

N°48 **(d)** (N) R10 — (S) V8xxx
(e) (N) R10 — (S) V87xx
(f) (N) R10 — (S) V8xxxx

MAX - (d/e) N4 - N3 - (f) N5 - N3 : (1) Attaquer vers le 10.
(d) 4 levées = 1,61% - 3 levées = 56,53% - 2 levées = 29,47%
1 levée = 12,39% R = 2,47
(e) 4 levées = 1,61% - 3 levées = 60,16 - 2 levées = 38,23% R = 2,63
(f) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 62,73% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% R = 3,86

(d) SO2 (+ 1,21) - (f) SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Roi.
(d) SO2 **:** 4 levées = 1,61% - 3 levées = 51,68% - 2 levées = 35,53%
1 levée = 11,18% R = 2,44
(f) SO4 **:** 5 levées = 6,78% - 4 levées = 72,35% - 3 levées = 16,96%
2 levées = 3,91% R = 3,82

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou SO2**
2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 363

AVEC UN SINGLETON OU UNE CHICANE EN NORD

N°1

(a) (N) x
(S) RV98

(b) (N) x
(S) RV987

(c) (N) x
(S) RV9876

(d) (N) x
(S) RV987xx

(a/b) MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Jouer le Roi. Si Est intercale la Dame (2) Jouer le Valet. Si Est intercale le 10, mettre le Valet.
(a) 3 levées = 0,31% - 2 levées = 13,17% - 1 levée = 86,52% R = 1,14
(b) 4 levées = 0,73% - 3 levées = 22,29% - 2 levées = 76,98% R = 2,24

(c) MAX - N5 - N4 : Modifier le maniement et les pourcentages :
(1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer le Roi.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 42,40% - 3 levées = 55,99% R = 3,46

(d) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 mettre le Valet et (2) Jouer le Roi. Sinon (1) Mettre le Roi. S'il tient, Est ayant fourni la Dame (2) Jouer le 9 (sans indication ou Est = CPF) **ou** le Valet (Ouest = CPF). Si (1) le Roi perd (2) Jouer au hasard le Valet **ou** le 9.
La meilleure défense consiste pour Est à fournir la Dame lorsqu'il détient AD ou D10 secs. Dans ce dernier cas Ouest doit collaborer en retenant l'As avec Axx.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 55,39% - 4 levées = 41,22% R = 4,62
Si l'on devine bien 6 levées = 6,78% et R = 4,66

N.B. L'absence de certaines cartes intermédiaires en-dessous du 8 diminue le rendement sans modifier en général le maniement. Cf N°1BIS

N.B. Les divers maniements MAX sont tous MTPP.

Ajouter :

N°1 BIS (Sans le 7) :

(a) (N) x
(S) RV98x

(b) (N) x
(S) RV98xx

(c) (N) x
(S) RV98xxx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Roi (mettre le Valet si Est fournit le 10).
Si le Roi perd (2) Jouer le Valet. Si le Roi fait la levée (2) Jouer le petit.
3 levées = 7,34% - 2 levées = 72,52% - 1 levée = 20,14% R = **1,8720**

N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Jouer le Roi.
3 levées = 14,78% - 2 levées = 57,57% - 1 levée = 27,65% R = **1,8713**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b) MAX - N5 - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer le Roi
5 levées = 1,61% - 4 levées = 38,76% - 3 levées = 48,45%
2 levées = 9,69% - 1 levée = 1,49% R = 3,29

SO3 (+ 1,21) - VAR N5 : (1) Attaquer vers le Roi (mettre le Valet si Est fournit le 10).
5 levées = 1,61% - 4 levées = 33,92% - 3 levées = 54,50%
2 levées = 8,48% - 1 levée = 1,49% R = 3,26

Page 363

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou SO3
2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

(c) MAX - N6 - N5 - N4 : Cf.N°1(d) Maniement inchangé : (1) Attaquer vers le Roi…
6 levées = 3,39% - 5 levées = 55,39% - 4 levées = 37,31%
3 levées = 3,91% R = 4,58

N°1 TER (Avec le 7 en Nord) :

(a) (N) 7
(S) RV98x

(b) (N) 7
(S) RV98xx

(c) (N) 7
(S) RV986x

(d) (N) 7
(S) RV98xxx

(a) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd (2) Jouer le Roi. S'il est couvert du 10 (2) Jouer le Roi. S'il est couvert de la Dame et si le Roi tient (2) Jouer un petit, mais si le Roi perd (2) Jouer le Valet.
3 levées = 15,50% - 2 levées = 84,50% R = 2,16

(b) MAX - N5 - N3 : (1) Laisser courir le 7 et (2) Jouer le Roi. Si (1) le 7 est couvert du 10, mettre le Valet.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 32,30% - 3 levées = 64,60%
2 levées = 1,49% R = 3,34

SO4 (+ 6,46) - VAR N5 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer le Roi.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 38,76% - 3 levées = 48,45%
2 levées = 10,43% - 1 levée = 0,75% R = 3,30

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer le Roi.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 42,40% - 3 levées = 55,24%
2 levées = 0,75% R = 3,45

SO3 (+ 0,75) - VAR N5 : (1) Laisser courir le 7 et (2) Jouer le Roi. Si (1) le 7 est couvert du 10 mettre le Valet.
5 levées = 1,61% - 4 levées = 34,73% - 3 levées = 63,66% R = 3,38

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO3

(d) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 mettre le Valet et (2) Jouer le Roi. Sinon (1) Mettre le Roi… **Cf. N°1(d)**
6 levées = 3,39% - 5 levées = 55,39% - 4 levées = 39,26%
3 levées = 1,96% R = 4,60

N.B. Les divers maniements MAX sont tous MTPP.

Page 363 **SO4 (+ 1,96) - VAR N5 :** (1) Laisser courir le 7. S'il perd au 10 (2) Jouer soit le Roi, soit le Valet. S'il est couvert du 10 mettre le Valet et (2) Jouer le Roi. S'il est couvert de la Dame et si le Roi tient (2) Jouer soit le Valet, soit petit..

6 levées = 3,39% - 5 levées = 49,74% - 4 levées = 46,87% R = 4,57

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5

S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 364 **N°2** **(a)** (N) x

(S) RV98xxxx

(b) (N) x

(S) RV9xxxxxx

MAX - (a) N7 - N6 - (b) N8 - N7 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPF), **soit** vers le Roi (Est = CPF).

(a) 7 levées = 20,35% - 6 levées = 57,65% - 5 levées = 22,00% R = 5,98

(b) 8 levées = 52,00% - 7 levées = 37,00% - 6 levées = 11,00% R = 7,41

N.B. (a) L'absence du 8 ou du 9 diminue le rendement sans modifier le maniement.

N°3 **(a)** (N) x

(S) RV9x

(b) (N) x

(S) RV9xx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N3 - N2 - N1 : Il existe 4 maniements différents !!

1) Ceux du dictionnaire : (1) Attaquer vers Sud. **Si Est fournit le 10, mettre le Valet.** Sinon, mettre le Roi. Si le Roi tient, jouer (2) un petit et (3) le 9. Si (1) le Roi perd jouer (2) un petit, puis (3) **soit** le Valet, **soit** le 9.

(a) 2 levées = 3,75% - 1 levée = 59,42% - 0 levée = 36,83% R = 0,67

(b) 3 levées = 4,44% - 2 levées = 42,88% - 1 levée = 42,73%
0 levée = 9,95% R = 1,42

N°3 **2) Ajouter 2 autres maniements MAX** (mêmes pourcentages) :

(1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Donner un coup à blanc et (3) (a) Jouer le Roi ou le Valet et (b) Jouer le Roi **ou bien** donner un autre coup à blanc. Si le 9 perd à la Dame (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Roi.

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

N°3 **Ajouter :**

(c) (N) 8

(S) RV9x

(d) (N) 8

(S) RV9xx

(c) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd à la Dame (2) Jouer **soit** le Roi, **soit** le 9.

2 levées = 3,75% - 1 levée = 96,25% R = 1,04

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd à la Dame (2) Jouer un petit. S'il perd au 10 ou à l'As (2) Jouer le Roi. Si le 8 est couvert (2) Jouer un petit.

3 levées = 4,44% - 2 levées = 61,37% - 1 levée = 34,19% R = 1,70

N°4 **(a)** (N) x

(S) RV9xxx

MAX - N4 - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. Quel que soit le résultat, jouer (2) un petit et (3) le Valet.

4 levées = 24,22% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 19,38%
1 levée = 5,59% - 0 levée = 0,75% R = 2,91

Page 364 **N°4** **Ajouter :**

(b) (N) 8 **(c)** (N) 8

(S) RV9xxx (S) RV96xx

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. Si Est couvre du 10, **soit** mettre le Roi et s'il tient (2) Jouer un petit, **soit** mettre le Valet et s'il tient (2) Jouer un petit, mais s'il perd (2) Jouer le Roi.

4 levées = 22,61% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 14,53%

1 levée = 1,49% R = 3,05

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N4 : (1) Attaquer vers le Roi (même si Est fournit le 10).

4 levées = 24,22% - 3 levées = 50,07% - 2 levées = 19,37%

1 levée = 6,34% R = 2,92

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : Tout contrat = MAX (jamais N4)

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. Si le 8 perd au 10 (2) Jouer le Roi. Si Est couvre du 10 mettre le Roi et s'il tient (2) Jouer le 9.

ou

Si Est couvre du 10 mettre le Valet et (2) Jouer le Roi. Si Est couvre de la Dame et si le Roi tient (2) Jouer **soit** un petit, **soit** le 9, **soit** le Valet.

4 levées = 24,22% - 3 levées = 62,18% - 2 levées = 12,11%

1 levée = 1,49% R = 3,09

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

N°5 **(a)** (N) x

(S) RV9xxxx

MAX - N6 - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit la Dame et si le Roi reste maître (2) Jouer un petit **ou le Valet.** Si Est fournit le 10, mettre le Valet et (2) Jouer le Roi. Si Est fournit une petite carte, mettre **soit** le Roi (Est = CPF), **soit** le Valet **ou** le 9 (Ouest = CPF). Si le Roi perd, si le Valet perd à la Dame ou si le 9 perd au 10, (2) Jouer au choix la plus haute **ou** la plus basse.

6 levées = 3,39% - 5 levées = 44,09% - 4 levées = 40,13%

3 levées = 10,43% - 2 levées = 1,96% R = 4,37

N.B. Tous les maniements MAX sont MTPP.

N.B. La meilleure défense consiste pour Est à fournir la Dame s'il détient D10, Ouest devant collaborer en retenant l'As avec Axx.

Si la défense est défaillante : 6 levées = 6,78% et R = 4,40

N°5 **Ajouter :**

(b) (N) 8 **(c)** (N) 8

(S) RV9xxxx (S) RV96xxx

(b) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 10 (2) Jouer **soit** le Roi, **soit** le Valet. S'il est couvert du 10 mettre le Valet et (2) Jouer le Roi. S'il est couvert de la Dame et si le Roi tient (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** un petit..

6 levées = 3,39% - 5 levées = 44,09% - 4 levées = 48,61%

3 levées = 3,91% R = 4,47

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

Page 364 **(c) MAX - N6 - N5 - N4 :** (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 10 (2) Jouer soit le Roi, soit le Valet. S'il est couvert du 10 mettre le Valet et (2) Jouer le Roi. S'il est couvert de la Dame et si le Roi tient (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** un petit..

ou

Si (1) Est fournit le 7 mettre le Valet.

6 levées = 3,39% - 5 levées = 44,09% - 4 levées = 48,61%
3 levées = 3,91% R = 4,47

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

N°6 **(a)** (N) x
(S) RV9xxxxx

(b) (N) x
(S) RVxxxxxx

MAX - N7 - N6 - N5 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPF), **soit** vers le Roi (Est = CPF).

(a) 7 levées = 20,35% - 6 levées = 57,65% - 5 levées = 17,22%
4 levées = 4,78% R = 5,94
(b) 7 levées = 20,35% - 6 levées = 51,44% - 5 levées = 23,43%
4 levées = 4,78% R = 5,87

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. (a) La présence du 8 en Nord ou en Sud augmente le rendement (R = 5,98) et assure 5 levées.

Page 365 **N°7** **(a)** (N) x
(S) RVxx

(b) (N) x
(S) RVxxx

(c) (N) x
(S) RVxxxx

(d) (N) x
(S) RVxxxxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N3 - N2 - N1 - (c) N4 - N3 - N2 - N1 - (d) N6 - N5 - N4 - N3 :
(1) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPF), **soit** vers le Roi (Est = CPF). Si l'autre honneur n'est pas maître (2/3) Jouer des petites cartes jusqu'à ce qu'il le devienne.

(a) 2 levées = 2,83% - 1 levée = 58,33% - 0 levée = 38,84% R = 0,64
(b) 3 levées = 4,44% - 2 levées = 40,70% - 1 levée = 40,79%
0 levée = 14,07% R = 1,36
(c) 4 levées = 19,38% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 24,63%
1 levée = 6,80% - 0 levée = 0,75% R = 2,79
(d) 6 levées = 3,39% - 5 levées = 44,09% - 4 levées = 37,30%
3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 4,34

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°7 **Ajouter :**

(e) (N) 9
(S) RV7xxx

(f) (N) 9
(S) RV7xxxx

(e) MAX - N4 - N3 - N1 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le Roi.

4 levées = 19,38% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 23,01%
1 levée = 6,80% - 0 levée = 0,75% R = 2,81

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 1,21) : (1) Si Est fournit le 8 laisser courir le 9. Sinon attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le Roi.

4 levées = 14,05% - 3 levées = 55,39% - 2 levées = 24,22%
1 levée = 5,59% - 0 levée = 0,75% R = 2,76

Page 365

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

(f) MAX - N6 - N5 - N3 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le Roi.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 44,09% - 4 levées = 37,30%
3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 4,34

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO4 (+ 2,83) : (1) Si Est fournit le 8 laisser courir le 9. Sinon attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le Roi.
6 levées = 3,39% - 5 levées = 37,31% - 4 levées = 46,91%
3 levées = 10,43% - 2 levées = 1,96% R = 4,30

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°8 **(a)** (N) - (S) RVxxx **(b)** (N) - (S) RV9xx

(a) MAX - N2 - N1 : (1/2/3) Donner trois coups à blanc et (4) Jouer le Roi.
2 levées = 5,66% - 1 levée = 66,03% - 0 levée = 28,31% R = 0,77

(b) MAX - N2 - N1 : (1/2) Donner deux coups à blanc. Si la Dame est tombée (3) Jouer le 9. Si le 10 est tombé (3) Jouer le Roi. Sinon (3) Jouer au choix le Roi, le Valet ou le 9.
2 levées = 6,88% - 1 levée = 68,22% - 0 levée = 24,90% R = 0,82

N.B. Les divers maniements MAX sont MTPP.

N.B. La meilleure défense pour le flanc qui détient D10x consiste à prendre de la Dame au deuxième tour. Si l'on prend du 10 :
2 levées = 11,09% - 1 levée = 64,01% - 0 levée = 24,90% R = 0,86

N°9 **(a)** (N) - (S) RV98x **(b)** (N) - (S) RV987

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N3 : Jouer (1) le Roi, (2) le Valet et (3) le 9.
(a) Si **le 10 (et non la Dame ou le 10**) tombe au premier tour (2) Jouer le petit.
(a) 3 levées = 0,61% - 2 levées = 37,11% - 1 levée = 62,28% R = 1,38
(b) 3 levées = 5,00% - 2 levées = 95,00% R = 2,05

Page 366

N°10 **(a)** (N) - (S) RVxxxx **(b)** (N) - (S) RV9xxx

MAX - N3 - N2 - N1 : (1/2) Donner deux coups à blanc. Si ni la Dame, ni l'As ne sont tombés, (3) Jouer **soit** le Roi, **soit** un petit.
(a) 3 levées = 28,10% - 2 levées = 50,06% - 1 levée = 16,47%
0 levée = 5,37% R = 2,01
(b) 3 levées = 31,00% - 2 levées = 52,97% - 1 levée = 11,63%
0 levée = 4,40% R = 2,11

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) VAR - N3 : Donner un coup à blanc. Si le flanc prend de la Dame ou du 10 (2) Jouer un petit. Sinon, jouer (2) le Roi et (3) le Valet.
3 levées = 31,00% - 2 levées = 47,16% - 1 levée = 17,44%
0 levée = 4,40% R = 2,05

Page 366 **N°11** **(a)** (N) - **(b)** (N) -

(S) RV98xx (S) RV9876

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N4 : Jouer (1) le Roi, (2) le Valet et (3) le 9. (a) Si le 10 tombe au premier tour, jouer (2) un petit et (3) le Valet.

(a) 4 levées = 1,45% - 3 levées = 69,44% - 2 levées = 23,74%
1 levée = 5,37% R = 2,67
(b) 4 levées = 10,66% - 3 levées = 89,34% R = 3,11

(a) SO2 (+ 0,96) - N4 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Jouer le Roi.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 41,18% - 2 levées = 52,97%
1 levée = 4,40% R = 2,40

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : Tout contrat = MAX (jamais SO2)

(b) N.B. Sans le 6 ni le 5 :
4 levées = 8,72% - 3 levées = 85,91% - 2 levées = 5,37% R = 3,03

N°12 **(a)** (N) - **(b)** (N) -

(S) RVxxxxx (S) RV9xxxx

MAX - N5 - N4 - N3 - N2 : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer le Roi.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 24,22%
2 levées = 9,69% - 1 levée = 1,49% R = 3,55

MAX - N5 - N4 - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc. Si le flanc prend de la Dame (2) Jouer un petit. S'il prend du 10 (2) Jouer le Roi. Sinon (2) Jouer au choix le Roi, le Valet ou le petit.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 26,64%
2 levées = 7,27% - 1 levée = 1,49% R = 3,58
Le flanc doit prendre de la Dame lorsqu'il détient D10 secs. S'il prend du 10 :
5 levées = 6,46% - 4 levées = 58,14% R = 3,61

Page 367 **N°13** **(a)** (N) - **(b)** (N) -

(S) RV98xxx (S) RV9876x

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N5 : Jouer (1) le Roi (2) le Valet et (3) le 9.
(a) 5 levées = 16,15% - 4 levées = 72,67% - 3 levées = 9,69%
2 levées = 1,49% R = 4,03
(b) 5 levées = 20,99% - 4 levées = 79,01% R = 4,21

(b) Sans le 6 : 4 levées = 77,52% - 3 levées = 1,49% R = 4,195

N°14 **(a)** (N) - **(b)** (N) - **(c)** (N) -

(S) RVxxxxxx (S) RV9xxxxx (S) RV98xxxx

(a/b) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Donner un coup à blanc, puis (2) Jouer **soit** le Roi, **soit** un petit (a) ou le 9 (b).
(a) 6 levées = 27,13% - 5 levées = 52,00% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 5,02
(b) 6 levées = 27,13% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 11,31%
3 levées = 3,91% R = 5,08

(c) MAX - N6 - N5 - (b) VAR - N6 : Jouer (1) le Roi, (2) le Valet et (3) le 9 **ou bien** (1) le Roi, (2) le 9 et (3) le Valet.
(c) 6 levées = 38,44% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 3,91% R = 5,345
(b) 6 levées = 27,13% - 5 levées = 52,00% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 5,02

N.B.(c) La présence du 7 assure 5 levées (R = 5,384)

Page 367 **N°15** **(a)** (N) -

(S) RVxxxxxxx

(b) (N) -

(S) RV9xxxxxx

(c) (N) -

(S) RV98xxxxx

(a) MAX - N7 - N6 : (1) Donner un coup à blanc, puis (2) Jouer le Roi.
7 levées = 65,57% - 6 levées = 24,87% - 5 levées = 9,56% R = 6,56

(b) MAX - N7 - N6 - (c) MAX - N7 : (1) Jouer au choix le Roi, le Valet ou le 9.
(b) 7 levées = 65,57% - 6 levées = 24,87% - 5 levées = 9,56% R = 6,56
(c) 7 levées = 65,57% - 6 levées = 34,43% R = 6,66

N°16 **(a)** (N) -

(S) RVxxxxxxxx

MAX - N9 - N8 : (1) Jouer au choix le Roi ou un petit.
9 levées = 26,00% - 8 levées = 52,00% - 7 levées = 22,00% R = 8,04

Page 368 **N°17** **(a)** (N) R

(S) V9xxxx

(b) (N) R

(S) V98xxx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 - N1 : (1) Jouer le Roi. Quel que soit le résultat, jouer (2) un petit et (3) le Valet.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 24,22%
1 levée = 9,69% - 0 levée = 1,49% R = 2,55

N.B. L'absence du 9 empêche de réaliser 4 levées et diminue le rendement sans modifier le maniement.

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Jouer le Roi. Quel que soit le résultat, jouer (2) le Valet et (3) le 9
4 levées = 16,15% - 3 levées = 72,67% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,03

N.B. La présence du 7 assure 2 levées. Celle du 7 et du 6 assure 3 levées.

N°17 **Ajouter :**

(c) 6 (N) R
AD10
87 (S) V9xxx

MAX - N2 - N1 : (1) Jouer le Roi. Quel que soit le résultat, jouer (2) un petit et (3) le Valet, le 9 ou un petit.
2 levées = 28,10% - 1 levée = 52,00% - 0 levée = 19,90% R = 1,08

N°17 **Ajouter :**

(d) (N) R

(S) V98xx

(e) (N) R

(S) V987x

(f) (N) R

(S) V986x

(g) (N) R

(S) V976x

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Jouer le Roi. S'il perd (2/3) Jouer le Valet et le 9. S'il tient (2) Jouer un petit.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 71,38% - 1 levée = 27,17% R = 1,74

(e) MAX - N3 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet.
3 levées = 10,66% - 2 levées = 89,34% R = 1,74

(f) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer le Roi et le Valet et (3) Jouer le 9 **ou** le 6.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 79,62% - 1 levée = 18,93% R = 1,83

Page 368 **(g) MAX - N3 - N2 :** (1/2) Jouer le Roi et le Valet et (3) Jouer le 9 **ou** le 7.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 44,09% - 1 levée = 54,46% R = 1,47

N°18 **(a)** (N) R / (S) Vxxxxxx **(b)** (N) R / (S) V9xxxxx **(c)** (N) R / (S) V98xxxx

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Jouer le Roi et (2/3) des petits jusqu'à ce que le Valet soit maître.
5 levées = 27,13% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,97

(b) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Jouer le Roi. Quel que soit le résultat (2) Jouer au choix le Valet, le 9 ou un petit.
5 levées = 27,13% - 4 levées = 52,00% - 3 levées = 16,96%
2 levées = 3,91% R = 4,02

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Jouer le Roi. Quel que soit le résultat (2) Jouer au choix le Valet ou le 9.
5 levées = 38,44% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 3,91% R = 4,345

N.B. La présence du 7 assure 4 levées (R = 4,384).

Page 369 **N°19** **(a)** (N) R / (S) Vxxxxxxx **(b)** (N) R / (S) V9xxxxxx **(c)** (N) R / (S) Vxxxxxxxx

MAX - (a/b) N6 - N5 - (c) N8 - N7 : Jouer (1) le Roi et (2) le Valet.
(a) 6 levées = 53,13% - 5 levées = 37,31% - 4 levées = 9,56% R = 5,44
(b) 6 levées = 65,57% - 5 levées = 24,87% - 4 levées = 9,56% R = 5,56
N.B. La présence du 8 assure 4 levées
(c) 8 levées = 26,00% - 7 levées = 52,00% - 6 levées = 22,00% R = 7,04

N°20 **(a)** (N) V / (S) R987

MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame mettre le Roi et (2) Jouer le 9. Sinon (2) Jouer le Roi.
2 levées = 9,18% - 1 levée = 90,82% R = 1,09

N°21 **(a)** (N) V / (S) R98xx **(b)** (N) V / (S) R987x **(c)** (N) V / (S) R9876

(a/b) MAX - (a) N3 - N2 - (b) N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame jouer (2) un petit et (3) le 9. Sinon (2) Jouer le Roi.
(a) 3 levées = 0,89% - 2 levées = 71,70% - 1 levée = 27,41% R = 1,73
(b) 3 levées = 11,30% - 2 levées = 88,70% R = 2,11

(c) MAX - N3 - (b) VAR : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame mettre le Roi et (2) Jouer le 9. Sinon (2) Jouer le Roi.
(c) 3 levées = 18,25% - 2 levées = 81,75% R = 2,18
(b) 3 levées = 9,77% - 2 levées = 90,23% R = 2,10

N.B. (b) La meilleure défense consiste pour Est à couvrir le Valet de la Dame lorsqu'il détient D10x - D10 - Dx, ce qui est relativement facile, mais également avec AD - Dxxxx - ADxxx. S'il prend de l'As ou s'il fournit un petit à mauvais escient :
(b) 3 levées = 14,13% - 2 levées = 85,87% R = 2,14

N°21 Ajouter :

(d) (N) V / (S) R9865 **(e)** (N) V / (S) R9765

Page 369 **(d) MAX - N3 - N2 :** (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame mettre le Roi (2) Jouer le 9 et (3) Jouer **soit** le 8, **soit** le 6. Sinon (2) Jouer le Roi.
3 levées = 3,07% - 2 levées = 80,42% - 1 levée = 16,51% R = 1,87

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame mettre le Roi et si le Roi tient (2) Jouer le 7. Si le Roi perd (2) Jouer le 9. Sinon (2) Jouer le Roi et (3) **soit** le 9, **soit** le 7.
3 levées = 2,34% - 2 levées = 63,39% - 1 levée = 34,27% R = 1,68

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 370 **N°22** **(a)** (N) V / (S) Rxxxxx **(b)** (N) V / (S) R9xxxx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - N1 - (b) N4 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi et (2/3) Jouer des petits. (b) Si (1) Est fournit le 10, laisser courir le Valet.
(a) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 31,49%
1 levée = 8,01% - 0 levée = 0,75% R = 2,68
(b) 4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 31,09%
1 levée = 6,80% - 0 levée = 0,75% R = 2,71

(b) SO3 (+3,24) : (1) Laisser courir le Valet (s'il est couvert de la Dame mettre le Roi et (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 7,10% - 3 levées = 57,50% - 2 levées = 26,64%
1 levée = 8,01% - 0 levée = 0,75% R = 2,62

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2 - N1
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable

N°22 Ajouter :

(c) (N) V / (S) R97xxx **(d)** (N) V / (S) R975xx **(e)** (N) V / (S) R976xx

(c) MAX - N4 - N1 : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit le 10, laisser courir le Valet. Sinon mettre le Roi et (2/3) Jouer des petits.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 27,85%
1 levée = 6,80% - 0 levée = 0,75% R = 2,74

SO3 (+ 3,23) : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame (2/3) Jouer des petits. Si le Valet perd à la Dame (2) Jouer **soit** le Roi, **soit** le 9, **soit** un petit.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 57,49% - 2 levées = 24,62%
1 levée = 6,80% - 0 levée = 0,75% R = 2,70

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit le 8 ou le 10, laisser courir le Valet. Sinon mettre le Roi et (2/3) Jouer des petits.
4 levées = 14,05% - 3 levées = 50,55% - 2 levées = 29,06%
1 levée = 5,59% - 0 levée = 0,75% R = 2,72

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4 - N1
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

Page 370

(d) MAX - N4 - N1 : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit le 10, laisser courir le Valet. Sinon mettre le Roi et (2/3) Jouer des petits.

4 levées = 17,76% - 3 levées = 46,84% - 2 levées = 27,85%
1 levée = 6,80% - 0 levée = 0,75% R = 2,74

SO3 (+ 3,23) : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame (2/3) Jouer des petits. Si le Valet perd à la Dame (2) Jouer **soit** le Roi, **soit** le 9, **soit** un petit.

4 levées = 10,34% - 3 levées = 57,49% - 2 levées = 25,83%
1 levée = 5,59% - 0 levée = 0,75% R = 2,71

SO2 (+ 2,43) : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit le 6, le 8 ou le 10, laisser courir le Valet. Sinon mettre le Roi et (2/3) Jouer des petits.

4 levées = 10,50% - 3 levées = 54,10% - 2 levées = 30,28%
1 levée = 4,37% - 0 levée = 0,75% R = 2,69

VAR : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit le 8 ou le 10, laisser courir le Valet. Sinon mettre le Roi et (2/3) Jouer des petits.

4 levées = 14,05% - 3 levées = 52,16% - 2 levées = 27,45%
1 levée = 5,59% - 0 levée = 0,75% R = 2,73

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4 - N1
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K = VAR
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame (2/3) Jouer des petits. Si le Valet perd à la Dame (2) Jouer **soit** le Roi, **soit** le 9, **soit** le 7.

4 levées = 11,95% - 3 levées = 67,18% - 2 levées = 19,38%
1 levée = 1,49% R = 2,90

N.B. Les 3 maniements MAX sont MTPP.

N4 : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit le 10, laisser courir le Valet. Sinon mettre le Roi et (2/3) Jouer des petits.

4 levées = 17,76% - 3 levées = 52,89% - 2 levées = 24,23%
1 levée = 5,12% R = 2,83

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

N°23

(a)	**(b)**
(N) V	(N) V
(S) R98xxx	(S) R987xx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : Rectifier le maniement :
(1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame, mettre le Roi et si le Roi est pris de l'As en Ouest (2/3) Jouer le 9 et le 8. Par contre si le Roi fait la levée, jouer (2) un petit et (3) le 9. Si le Valet n'est pas couvert de la Dame (2) Jouer le Roi.

4 levées = 32,30% - 3 levées = 54,10% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,17

N.B. La meilleure défense consiste pour Est à couvrir le Valet de la Dame lorsqu'il détient D10x - D10 - Dx, ce qui est relativement facile, mais également avec Dxxx. S'il fournit un petit à mauvais escient :

4 levées = 33,91% - 3 levées = 52,49% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,19

N.B. **La présence du 6** augmente le rendement : R = 3,20

Page 370 **(b) MAX - N4 - N3 :** (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame, mettre le Roi et (2/3) Jouer le 9 et le 8. Sinon (2) Jouer le Roi.

4 levées = 42,80% - 3 levées = 55,71% - 2 levées = 1,49% R = 3,41

N°24 **(a)** (N) V

(S) R9xxxxx

MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit le 10, laisser courir le Valet. Sinon mettre le Roi et (2/3) Jouer des petits.

5 levées = 37,30% - 4 levées = 47,48% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,20

N°24 Ajouter :

(b) (N) V
(S) R97xxxx

(c) (N) V
(S) R976xxx

(d) (N) V
(S) Rxxxxxx

(b) MAX - N5 - N3 : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit le 10, laisser courir le Valet. Sinon mettre le Roi et (2/3) Jouer des petits.

5 levées = 37,30% - 4 levées = 47,48% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% **R = 4,201** **Cf.N°24(a)**

SO4 (+ 2,83) : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit le 8 ou le 10, laisser courir le Valet. Sinon mettre le Roi et (2/3) Jouer des petits. Si (1) Est couvre de la Dame mettre le Roi et s'il perd (2) Jouer **soit** le 9, **soit** un petit.

5 levées = 33,91% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% **R = 4,196**

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer du Valet. Si Est fournit le 10, laisser courir le Valet. Sinon, mettre le Roi.

5 levées = 37,30% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 9,57% R = 4,28

(d) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi.

5 levées = 33,91% - 4 levées = 48,04% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 4,14

Page 371 **N°25** **(a)** (N) V
(S) R98xxxx

(b) (N) V
(S) R987xxx

MAX - (a) N5 - N4 - (b) N5 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame (2) Jouer le 9. S'il pousse à l'As (2) Jouer le Roi. Sinon (2) Jouer **au choix** le Roi **ou** le 9.

(a) 5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,96% - 3 levées = 3,91% R = 4,49
(b) 5 levées = 55,96% - 4 levées = 44,04% R = 4,56

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°26 **(a)** (N) V
(S) R9xxxxxx

(b) (N) V
(S) R98xxxxx

(c) (N) V
(S) Rxxxxxxx

MAX - (a) N7 - N5 - (b) N7 - N6 - (c) N7 - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Roi.
(b) Si Est défausse, mettre un petit.

(a/c) 7 levées = 20,35% - 6 levées = 45,22% - 5 levées = 29,65%
4 levées = 4,78% R = 5,811
(b) 7 levées = 20,35% - 6 levées = 57,65% - 5 levées = 22,00% R = 5,98

Page 371 **(a) SO6 (+ 6,22) :** (1) Attaquer du Valet et mettre un petit si Est fournit le 10. Sinon, mettre le Roi.

7 levées = 13,57% - 6 levées = 58,22% - 5 levées = 23,43%
4 levées = 4,78% R = 5,806

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4, 5 ou 7 levées : MAX - N7 - N5
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

(b) VAR - N6 : (1) Attaquer du Valet et mettre le Roi si Est fournit le 10 ou la Dame. Sinon, mettre un petit.

7 levées = 13,57% - 6 levées = 64,43% - 5 levées = 22,00% R = 5,92

N°27 **(a)** (N) V

(S) Rxxxxxxxx

MAX - N8 - N7 : (1) Attaquer vers le Roi.

8 levées = 39,00% - 7 levées = 50,00% - 6 levées = 11,00% R =7,28

VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer du Valet et mettre un petit (même si est fournit la Dame)

8 levées = 26,00% - 7 levées = 52,00% - 6 levées = 22,00% R =7,04

AVEC AU MOINS DEUX CARTES EN NORD

N°28 **(a)** (N) xx — (S) RVx **(b)** (N) 9x — (S) RVx

(c) (N) xxx — (S) RVx **(d)** (N) 9xx — (S) RVx

Sur le dictionnaire rectifier les diagrammes : (a) et (c) AD10 / **98**

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Attaquer vers le Roi.
(a/c) 2 levées = 24,00% - 1 levée = 52,00% - 0 levée = 24,00% R = 1,00
(b) 2 levées = 24,00% - 1 levée = 52,18% - 0 levée = 23,82% R = 1,002
(d) 2 levées = 24,73% - 1 levée = 54,66% - 0 levée = 20,61% R = 1,04

Ajouter :

(e) 6 (N) 98x
AD10
x (S) RVx

(f) 5 (N) 98
AD10
x (S) RVx

(e) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi (Est = CPF) **ou** Attaquer du 9 (Ouest = CPF).
Les pourcentages et le rendement (R = 1,04) sont identiques à (d) :
2 levées = 24,73% - 1 levée = 54,66% - 0 levée = 20,61% R = 1,04

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 24,00% - 1 levée = 52,18% - 0 levée = 23,82% R = 1,002

SO1 (+ 1,53) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le Roi.
2 levées = 11,31% - 1 levée = 66,40% - 0 levée = 22,29% R = 0,89

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX - N2
Manche = SO1

N°29 **(a)** (N) xx — (S) RV9 **(b)** (N) xxx — (S) RV9

MAX - N2 - N1 : Attaquer **soit** (1) vers le 9 et (2) vers le Valet (Ouest = CPF), **soit** (1) vers le Valet et (2) vers le Roi (Est = CPF). Sans indication, si le 9 perd au 10 ou si le Valet perd à la Dame, on peut au choix tenter une des deux impasses restant possibles.
(a) 2 levées = 24,31% - 1 levée = 53,40% - 0 levée = 22,29% R = 1,02
(b) 2 levées = 24,73% - 1 levée = 54,66% - 0 levée = 20,61% R = 1,04

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

N°30 **(a)** (N) Vx — (S) R9x **(b)** (N) V9 — (S) Rxx

(a) MAX - N1 : Rectifier le maniement :
(1) Attaquer du petit vers le 9. Si le 9 perd au 10 en Ouest (2) Attaquer vers le Roi.
1 levée = 76,18% - 0 levée = 23,82% R = 0,76

N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi (Est = CPF) ou vers le 9 (Ouest = CPF).
2 levées = 0,18% - 1 levée = 64,50% - 0 levée = 35,32% R = 0,65

Page 372 **VAR :** (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer soit vers le Roi (Est = CPF), soit vers le 9 (Ouest = CPF).
1 levée = 74,79% - 0 levée = 25,21% R = 0,75

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : Tout contrat = MAX (jamais N2)

(b) MAX - N1 : (1) Attaquer **soit** vers le 9 (Est = CPF), **soit** vers le Valet (Ouest = CPF).
Si le 9 perd au 10 ou si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.
Sans indication, il sera souvent meilleur d'attaquer (1) vers le 9 dans la mesure où Ouest peut être tenté d'intercaler la Dame lorsqu'il détient ADx(..).
1 levée = 74,48% - 0 levée = 25,52% R = 0,74

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°30 Ajouter :

(c) (N) Vxx
(S) R9x

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 0,73% - 1 levée = 78,92% - 0 levée = 20,35% R = 0,80

N°31 **(a)** (N) Vx
(S) R98

(b) (N) Vxx
(S) R98

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer **soit** vers le 9 (Ouest = CPF), **soit** vers le Roi (Est = CPF).
2 levées = 0,18% - 1 levée = 77,53% - 0 levée = 22,29% R = 0,78

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 (2) Attaquer s**oit** vers le 9 (Ouest = CPF), **soit** attaquer vers le Roi (Est = CPF). Si (1) Est fournit la Dame (2) Laisser courir le 9. Si (1) Est défausse, mettre le Roi.
2 levées = 1,21% - 1 levée = 78,44% - 0 levée = 20,35% R = 0,81

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(a/b) VAR (-) : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi (Est = CPF) ou Laisser courir le Valet (Ouest = CPF).
(a) 1 levée = 74,79% - 0 levée = 25,21% R = 0,75
(b) 1 levée = 75,94% - 0 levée = 24,06% R = 0,76
En pratique, ce maniement devient meilleur si Ouest est tenté d'intercaler la Dame lorsqu'il détient ADx(..), et encore plus s'il l'intercale lorsqu'il détient Dx(..). Dans cette hypothèse (2) Laisser courir le Valet si le 8 perd au 10.

Page 373 **N°31 Ajouter :**

(c) (N) V8
(S) R9x

(d) (N) V8x
(S) R9x

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer **soit** vers le 9, **soit** vers le Roi.
2 levées = 0,18% - 1 levée = 77,53% - 0 levée = 22,29% R = 0,78

(d) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) **Soit** laisser courir le Valet, **soit** attaquer vers le Roi.
2 levées = 1,21% - 1 levée = 78,44% - 0 levée = 20,35% R = 0,81

N.B. (c/d) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 373 **N°32** **(a)** (N) Rx / (S) Vxx **(b)** (N) Rxx / (S) Vxx

MAX - (a/b) N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet.
S'il tient, Ouest fournissant la Dame (2) Donner un coup à blanc.
(a) 2 levées = 0,31% - 1 levée = 73,87% - 0 levée = 25,82% R = 0,74
(b) 2 levées = 0,73% - 1 levée = 73,75% - 0 levée = 25,52% R = 0,75

(b) VAR 1 (Est = CPC) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.
1 levée = 74,48% - 0 levée = 25,52% R = 0,74

(b) VAR 2 : Si l'on pense que Est peut commettre l'erreur d'intercaler la Dame lorsqu'il détient ADx(..), (1) Attaquer d'un petit vers Sud et mettre un petit. (2) Attaquer d'un petit vers le Roi.
Si l'on a eu tort d'insulter la défense :
1 levée = 55,33% - 0 levée = 44,67% R = 0,55
Sinon : 1 levée = 78,60% - 0 levée = 21,40% R = 0,79

Page 374 **N°33** **(a)** (N) Rx / (S) V9x **(b)** (N) Rxx / (S) V9x

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame (2) Attaquer vers le 9.
Si le Roi perd (2) Attaquer vers le 9 (Ouest = CPF) **ou** vers le Valet (Est = CPF).
(a) 2 levées = 0,48% - 1 levée = 74,31% - 0 levée = 25,21% R = 0,75
(b) 2 levées = 1,21% - 1 levée = 74,73% - 0 levée = 24,06% R = 0,77

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) VAR (Est = CPC) : Attaquer (1) vers le Valet (Est = CPF) **ou** vers le 9 (Ouest = CPF).
(2) Attaquer vers le Roi.
1 levée = 75,94% - 0 levée = 24,06% R = 0,76

N°34 **(a)** (N) xx / (S) RV9x **(b)** (N) xx / (S) RV98

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le Valet (Ouest = CPF) **ou bien** (1) vers le Valet et (2) vers le Roi (Est = CPF).
Sans indication, si le 9 perd au 10 ou si le Valet perd à la Dame, on peut au choix (2) tenter une des deux impasses restant possibles. Si la troisième carte n'est pas maîtresse (3) Jouer le petit.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 31,67% - 1 levée = 53,05%
0 levée = 14,39% R = 1,19

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 9. (3) Jouer le Roi.
3 levées = 5,17% - 2 levées = 57,83% - 1 levée = 37,00% R = 1,68

N°34 Ajouter :

(c) (N) 8x / (S) RV9x **(d)** (N) 87 / (S) RV9x

(e) (N) 98 / (S) RVxx **(f)** (N) xx / (S) RVxx

(g) (N) xx / (S) RV97 **(h)** (N) 7x / (S) RV96 **(i)** (N) 76 / (S) RV95

(j) (N) 9x / (S) RV7x **(k)** (N) 76 / (S) RV9x avec x< 5

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Laisser courir le 8.

ou

(1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le 8.

3 levées = 0,89% - 2 levées = 32,64% - 1 levée = 66,47% R = 1,34

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il est couvert du 10 (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 9.

3 levées = 0,89% - 2 levées = 62,11% - 1 levée = 37,00% R = 1,64

(e) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le 8. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.

2 levées = 15,28% - 1 levée = 84,72% R = 1,15

N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.

2 levées = 24,00% - 1 levée = 52,75% - 0 levée = 23,25% R = 1,01

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1

Manche = N2

S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(f) MAX - N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.

2 levées = 24,00% - 1 levée = 52,00% - 0 levée = 24,00% R = 1,00

(g/h/i) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 7 (g) ou Laisser courir le 7 (h/i). S'il perd (2) Attaquer vers le 9.

ou

(1) Attaquer vers le 7 (g) ou Laisser courir le 7 (h/i). S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Roi.

ou

(1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 7 (g) ou Laisser courir le 7 (h/i).

ou

(1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 7 (g) ou Laisser courir le 7 (h/i).

ou

(1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. Si le Roi perd (3) Jouer le 7. Si (1) le Valet perd à l'As (2) Attaquer vers le 9. Si (1) le Valet tient (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 0,89% - 2 levées = 33,12% - 1 levée = 54,26%

0 levée = 11,73% R = 1,23

VAR - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi et si le Roi perd (3) Jouer le 9. Si (1) le Valet perd à l'As (2) Attaquer vers le 9. Si (1) le Valet tient et si Ouest fournit un petit (2) Attaquer vers le Roi, mais si Ouest fournit le 8 (2) Attaquer vers le 9.

3 levées = 0,89% - 2 levées = 30,46% - 1 levée = 56,92%

0 levée = 11,73% R = 1,21

Mais il n'y a pas de MTPP : **MAX 1 < VAR**

MAX 2 < MAX 5

MAX 3 < MAX 2

MAX 4 < MAX 1 ou MAX 3

MAX 5 < MAX 3

N.B. Pour (g/h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX 1

S'il faut réaliser 1 levée : 1T, 1K, 1SA, 2C, 2P, 3T à 3P, 4C, 4P, 4SA = MAX 1

Non Vulnérable Autres contrats = Pas de MIMP (MAX 1 < VAR)

S'il faut réaliser 1 levée : 1SA, 2C, 2P, 3T à 3P, 4C, 4P, 4SA = MAX 1

Vulnérable Autres contrats = Pas de MIMP (MAX 1 < VAR)

Page 374 **(j) MAX - N2 :** (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.
2 levées = 25,78% - 1 levée = 56,76% - 0 levée = 17,46% R = 1,08

SO1 (+ 3,55) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le Roi.
2 levées = 11,73% - 1 levée = 74,36% - 0 levée = 13,91% R = 0,98

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : SO2
Vulnérable

(k) MAX - N3 - N2 : Cf.(a) (1) Attaquer **soit** vers le 9, **soit** vers le Valet …
3 levées = 0,89% - 2 levées = 31,67% - 1 levée = 53,53%
0 levée = 13,91% R = 1,20

N.B. Les maniements MAX sont MTPP.

SO1 (+ 2,18) : (1) Laisser courir le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 17,62% - 1 levée = 69,76%
0 levée = 11,73% R = 1,08

N.B. La présence du 4 augmente le rendement de SO1 : R = 1,11

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle (sauf 2SA, 4T, 4K) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 4T, 4K = Pas de MIMP (MAX < SO1)
Manche = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 1P, 2T, 2K, 2SA, 4T, 4K = Pas de MIMP
Vulnérable Autres partielles = MAX
Manche = SO1

N°35 **(a)** (N) Vx / (S) Rxxx **(b)** (N) Vx / (S) R9xx

(a) MAX - N1 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.
1 levée = 74,48% - 0 levée = 25,52% R = 0,74

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Donner un coup à blanc. Si le Valet tient (2) Attaquer vers le Roi. Si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer **soit** vers le 9 (Ouest = CPF), **soit** vers le Roi (est = CPF). Si la troisième carte n'est pas maîtresse (3) Jouer un petit. Si le Valet perd à l'As (2) Jouer le Roi. Si Ouest intercale la Dame ou l'As (2) Laisser courir le Valet et s'il tient (3) Jouer le Roi.
2 levées = 6,78% - 1 levée = 76,26% - 0 levée = 16,96% R = 0,90

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 375 **N°36** **(a)** (N) V9 / (S) Rxxx

MAX - N1 : (1) Attaquer **soit** vers le 9 (Est = CPF), **soit** vers le Valet (Ouest = CPF).
Si le 9 perd au 10 ou si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.
Sans indication, il sera souvent meilleur d'attaquer (1) vers le 9 dans la mesure où Ouest peut être tenté d'intercaler la Dame lorsqu'il détient ADx(..).
1 levée = 75,21% - 0 levée = 24,79% R = 0,75

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 375 **N°37** **(a)** (N) V8 / (S) R9xx **(b)** (N) Vx / (S) R987

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. (2) Laisser courir le Valet. (3) Jouer le Roi. Si (1) Est prend du 10 et (2) couvre le Valet de la Dame, le Roi restant maître (3) Jouer le petit.
2 levées = 19,06% - 1 levée = 80,94% R = 1,19

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il est couvert de la Dame (2) Jouer le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 8 et (3) Jouer le Roi.
2 levées = 50,48% - 1 levée = 49,52% R = 1,50

VAR (-) : Laisser courir (1) le 9 et (2) le Valet. (3) Jouer le Roi.
2 levées = 23,82% - 1 levée = 76,18% R = 1,24

N°37 Ajouter :

(c) (N) V8 / (S) R97x **(d)** (N) Vx / (S) R98x

(c) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 8.
2 levées = 50,48% - 1 levée = 49,52% R = 1,50

(d) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet et (2) Attaquer vers le 9.
ou
(1) Attaquer vers le 9 et (2) Laisser courir le Valet.
2 levées = 33,04% - 1 levée = 66,96% R = 1,33

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°38 **(a)** (N) Rx / (S) Vxxx **(b)** (N) Rx / (S) V9xx

(a) MAX - N2 - N1 : Rectifier le maniement :
(1) Attaquer vers le Roi. Si le Roi tient (2/3) Donner deux coups à blanc.
Si le Roi perd à l'As (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 5,17% - 1 levée = 69,32% - 0 levée = 25,52% R = 0,80

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit le 10 (2) Donner un coup à blanc Si Ouest fournit la Dame (2) Donner un coup à blanc. Si le Roi perd (2) Attaquer vers le 9 (Ouest = CPF) **ou** vers le Valet (Est = CPF). Si l'autre carte n'est pas maîtresse (3) Jouer le petit. Si le Roi tient (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 mettre le Valet et (3) Jouer le petit. S'il fournit la Dame (3) Jouer le Valet. S'il fournit petit mettre le 9.
2 levées = 11,79% - 1 levée = 71,25% - 0 levée = 16,96% **R = 0,948**
Ouest doit fournir la Dame au premier tour avec D10 secs.
Mais ce jeu trompeur peut être dangereux pour Ouest (Cf.N° 39b).

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

VAR (-) : Si (1) Ouest fournit la Dame (2) Attaquer vers le 9...
2 levées = 11,55% - 1 levée = 71,49% - 0 levée = 16,96% **R = 0,946**
Mais si l'on pense que Ouest fournit le 10 avec D10 secs et si l'on ne s'est pas trompé :
2 levées = 12,27% - 1 levée = 70,77% - 0 levée = 16,96% **R = 0,953**

Page 376 **N°39** **(a)** (N) R8 / (S) V97x **(b)** (N) Rx / (S) V98x

(a) MAX - N2 (et Ouest = CPC) : (1) Attaquer vers le 8. Jouer (2) le Roi et (3) le Valet.
2 levées = 23,01% - 1 levée = 76,99% R = 1,230

(b) MAX - N2 - (a) VAR (Est = CPC) : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le 9. (3) Jouer le Valet.
2 levées = 22,69% - 1 levée = 77,31% R = 1,227

Page 376

N.B. (a/b) Si Ouest (1) fournit la Dame (2) Jouer le Valet. Si Ouest s'est livré à une "facétie" intempestive ici avec D10 secs (Cf. N°38) : 3 levées = 0,73% !

N°39 Ajouter :

(c) (N) Rx
(S) V987

(d) (N) R8
(S) V9xx

(c) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9.
2 levées = 23,01% - 1 levée = 76,99% R = 1,23

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8.
Cf.N°39(a) : les pourcentages sont les mêmes **sans le 7**
2 levées = 23,01% - 1 levée = 76,99% R = 1,23

N°40

(a) (N) xxx
(S) RVxx

(b) (N) 9xx
(S) RVxx

MAX - N3 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le Roi.
(a) 3 levées = 7,11% - 2 levées = 38,21% - 1 levée = 37,79%
0 levée = 16,89% R = 1,36
(b) 3 levées = 7,11% - 2 levées = 41,44% - 1 levée = 41,36%
0 levée = 10,09% R = 1,46

SO2 (a) (+ 1,21) et (b) (+ 2,82) : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le Valet.
(a) 2 levées = 46,53% - 1 levée = 36,58% - 0 levée = 16,89% R = 1,30
(b) 2 levées = 51,37% - 1 levée = 38,54% - 0 levée = 10,09% R = 1,41

(a) SO1 (+ 1,61) - VAR N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à la Dame (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 27,55% - 1 levée = 50,06%
0 levée = 15,28% R = 1,26

(b) SO1 (+ 5,25) - VAR N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou si Est fournit un honneur (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à la Dame, attaquer (2) vers le 9 et (3) vers le Roi.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 30,78% - 1 levée = 57,27%
0 levée = 4,84% R = 1,40

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : **Partielle = MAX - N3**
Manche = SO2
Vulnérable : **Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3**
2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : **Partielle = MAX - N3**
Manche = SO1

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N°40 Ajouter :

(c) 7 (N) 98x
AD10
7 (S) RVxx

(d) 7 (N) 987
AD10
x (S) RVxx

(e) 7 (N) 98xx
AD10
7 (S) RVx

(f) 7 (N) 987x
AD10
x (S) RVx

(g) 7 (N) 9xx
AD10
8 (S) RV7x

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 43,86% - 1 levée = 49,03% R = 1,58

Page 376

(c) VAR - N3 :(1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 43,86% - 1 levée = 42,57%
0 levée = 6,46% R = 1,52

SO2 (+ 6,46) : (1) Laisser courir le 9 et (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 57,43% - 1 levée = 42,57% R = 1,57

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 68,89% - 1 levée = 24,00% R = 1,83

VAR - **N3** : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 43,86% - 1 levée = 49,03% R = 1,58

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement :
3 levées = 24,00% et R = 2,00 Cf.N°41(b)

(e/f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à l'As (2) Tirer le Roi.
3 levées = 8,72% - 2 levées = 55,17% - 1 levée = 36,11% R = 1,73

(g) MAX - N3 : Attaquer (1) Vers le Valet et (2) Vers le Roi.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 46,28% - 1 levée = 40,96%
0 levée = 5,65% **R = 1,55**

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 3,55% - 2 levées = 51,78% - 1 levée = 40,63%
0 levée = 4,04% **R = 1,55**

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO1 (+ 0,81) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 37,40% - 1 levée = 52,26%
0 levée = 3,23% R = 1,48

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX - N2
Manche = SO1

Ajouter N°40 BIS :

(a) (N) xx
(S) RVxxx

(b) (N) 9x
(S) RVxxx

(c) (N) 98
(S) RVxxx

(d) (N) 9x
(S) RV7xx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 32,62% - 2 levées = 38,53%
1 levée = 16,15% - 0 levée = 5,59% R = 2,20

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 32,62% - 2 levées = 38,53%
1 levée = 17,36% - 0 levée = 4,38% R = 2,21

SO1 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 9. Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Ouest intercale le 10 ou la Dame (2) Laisser courir le 9. Si (1) Ouest intercale l'As (2) Tirer le Roi.
3 levées = 20,99% - 2 levées = 53,30% - 1 levée = 24,50%
0 levée = 1,21% R = 1,94

Page 376

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Manche = SO1

(c) MAX - N2 - N1 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.
4 levées = 1,78% - 3 levées = 33,10% - 2 levées = 53,47%
1 levée = 11,65% R = 2,25

N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 32,62% - 2 levées = 38,53%
1 levée = 18,11% - 0 levée = 3,63% R = 2,21

VAR : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 1,78% - 3 levées = 33,10% - 2 levées = 47,01%
1 levée = 18,11% R = 2,19

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4 - N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4 - N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N4 - N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N4 - N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 32,62% - 2 levées = 40,15%
1 levée = 16,95% - 0 levée = 3,17% **R = 2,235**

SO2 (+ 3,23) - VAR N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Jouer le 9 et si Est fournit petit mettre le Roi, mais si Est fournit le 8 laisser courir le 9.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 29,06% - 2 levées = 46,94%
1 levée = 13,72% - 0 levée = 3,17% **R = 2,232**

SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 20,99% - 2 levées = 57,74% - 1 levée = 20,06%
0 levée = 1,21% R = 1,99

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX (jamais SO1)

N°41 **(a)** (N) xxx / (S) RV9x **(b)** (N) xxx / (S) RV98

MAX - N3 - N2 - N1 : Attaquer (1) vers le 9, (2) vers le Valet et (3) vers le Roi.
3 levées = 16,33% - 2 levées = 44,33% - 1 levée = 30,12%
0 levée = 9,22% R = 1,68

MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 8, (2) vers le 9 et (3) vers le Valet.
3 levées = 24,00% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 24,00% R = 2,00

(a) N.B. La présence du 8 en Nord (8xx / RV9x) augmente le rendement :
3 levées = 17,94% et R = 1,91
La présence du 7 en Sud (xxx / RV97) augmente le rendement :
3 levées = 16,33% et R = 1,75

Page 376 **N°41 Ajouter :**

(c)	(N) 87x	**(d)**	(N) xxxx	**(e)**	(N) 8xxx
	(S) RV9x		(S) RV9		(S) RV9

(c) MAX - N3 - N2 : (1/2) Laisser courir le 8 et le 7.
3 levées = 17,94% - 2 levées = 58,06% - 1 levée = 24,00% R = 1,94

(d) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Attaquer **soi**t vers le Valet, **soit** vers le Roi.
ou
(1) Attaquer vers le Valet. (2) Attaquer **soit** vers le 9, **soit** vers le Roi.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 39,82% - 1 levée = 42,23%
0 levée = 10,84% R = 1,43

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 8,72% - 2 levées = 55,17% - 1 levée = 36,11% R = 1,73

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 8,72% - 2 levées = 53,55% - 1 levée = 37,73% R = 1,71

Ajouter N°41 BIS :

(a)	(N) xx	**(b)**	(N) xx
	(S) RV9xx		(S) RV98x
(c)	(N) 8x	**(d)**	(N) 87
	(S) RV9xx		(S) RV9xx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le le Roi.
ou
(1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer **soit** vers le 9, **soit** vers le Roi.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 35,85% - 2 levées = 40,15%
1 levée = 12,51% - 0 levée = 4,38% R = 2,29

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement : R = 2,36

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le 8 et le 9.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 50,39% - 2 levées = 35,30%
1 levée = 5,59% R = 2,62

N.B. La présence du 7 en Nord ou Sud augmente le rendement : R = 2,70

VAR 1 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 47,16% - 2 levées = 37,32%
1 levée = 6,80% R = 2,58

VAR 2 - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à l'As (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 45,54% - 2 levées = 40,15%
1 levée = 5,59% R = 2,57

VAR 3 - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à l'As ou s'il tient (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 45,54% - 2 levées = 40,15%
1 levée = 5,59% R = 2,57

Page 376 **(c) MAX - N4 - N2 :** (1) Attaquer vers le 9 (2) Laisser courir le 8.

ou

(1) Attaquer vers le Valet (2) Laisser courir le 8.

4 levées = 7,11% - 3 levées = 35,85% - 2 levées = 50,24%

1 levée = 6,80% R = 2,43

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO3 - VAR N4 : (1) Laisser courir le 8 (2) Attaquer vers le Roi.

4 levées = 7,11% - 3 levées = 37,46% - 2 levées = 45,00%

1 levée = 10,43% R = 2,41

VAR - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.

4 levées = 7,11% - 3 levées = 35,85% - 2 levées = 43,78%

1 levée = 13,26% R = 2,37

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2

S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX

Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX

Vulnérable Manche = SO3

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : (1/2) Laisser courir le 8 et le 7.

4 levées = 7,11% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 40,89% R = 2,66

VAR1 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Laisser courir le 8.

4 levées = 7,11% - 3 levées = 35,85% - 2 levées = 50,98%

1 levée = 6,06% R = 2,44

VAR2 - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.

4 levées = 7,11% - 3 levées = 35,85% - 2 levées = 44,52%

1 levée = 12,52% R = 2,38

Page 377 **N°42** **(a)** (N) Vxx / (S) Rxxx **(b)** (N) Vx / (S) Rxxxx

(a) MAX - N2 : Modifier le maniement :

- **soit** : (1) Attaquer vers le Valet (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame.
  Sinon (2) Attaquer vers le Roi (Ouest = CPF)
- **soit** : (1) Attaquer vers le Roi et (2) vers le Valet. (Est = CPF)
  2 levées = 26,48% - 1 levée = 59,39% - 0 levée = 14,13% **R = 1,123**

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO1 (+ 7,67) : (1) Attaquer vers Nord et mettre un petit. Si Est prend de la Dame (2) Attaquer vers le Roi. Sinon, attaquer (2) vers le Valet et, si nécessaire (3) vers le Roi.

2 levées = 3,23% - 1 levée = 90,31% - 0 levée = 6,46% R = 0,97

VAR : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame. Si Est prend de la Dame (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le Roi.

2 levées = 19,38% - 1 levée = 72,95% - 0 levée = 7,67% **R = 1,117**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2

S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = VAR (jamais SO1)

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi

3 levées = 24,87% - 2 levées = 46,19% - 1 levée = 27,73%

0 levée = 1,21% R = 1,95

Page 377 **Ajouter N°42 BIS :**

(a) (N) Vxx (S) R8xx	**(b)** (N) Vxx (S) R87x	**(c)** (N) Vxx (S) R876
(d) (N) V8x (S) R76x	**(e)** (N) V87 (S) R6xx	**(f)** (N) V8x (S) Rxxx
(g) (N) V8x (S) R7xx	**(h)** (N) V87 (S) Rxxx	**(i)** (N) Vxx (S) R86x
(j) (N) V5x (S) R86x	**(k)** (N) Vxx (S) R865	

(a) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.
2 levées = 29,55% - 1 levée = 59,55% - 0 levée = 10,90% **R = 1,186**

SO1 (+ 4,44) : (1) Attaquer vers le 8 et (2/3) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.
2 levées = 10,50% - 1 levée = 83,04% - 0 levée = 6,46% R = 1,04

VAR : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame. Si Est prend de la Dame (2) Attaquer vers le 8 et (3) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 26,00% - 1 levée = 66,33% - 0 levée = 7,67% **R = 1,183**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = VAR (jamais SO1)

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 31,65% - 1 levée = 63,91% - 0 levée = 4,44% R = 1,27

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 8 et (2/3) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.
2 levées = 12,11% - 1 levée = 84,66% - 0 levée = 3,23% R = 1,09

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = MAX (jamais SO1)

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 31,65% - 1 levée = 63,91% - 0 levée = 4,44% R = 1,27

SO1 (+ 2,83) : (1/2) Laisser courir le 8 et le 7.
2 levées = 14,05% - 1 levée = 84,34% - 0 levée = 1,61% R = 1,12

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Manche = SO1

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Laisser courir le 8.
2 levées = 31,65% - 1 levée = 63,91% - 0 levée = 4,44% R = 1,27

SO1 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 8 (2) Laisser courir le 7.
2 levées = 14,05% - 1 levée = 84,34% - 0 levée = 1,61% R = 1,12

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Manche = SO1

Page 377

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Laisser courir le 8.
2 levées = 31,65% - 1 levée = 63,91% - 0 levée = 4,44% R = 1,27

SO1 (+ 2,83) : (1/2) Attaquer vers le 7 et le 8.
2 levées = 14,05% - 1 levée = 84,34% - 0 levée = 1,61% R = 1,12

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Manche = SO1

(f) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi **ou** (1/2) Attaquer vers le Roi et le Valet.
2 levées = 26,48% - 1 levée = 59,39% - 0 levée = 14,13% R = 1,12

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO1 (+ 10,90) : (1) Attaquer vers le 8 et (2/3) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.
2 levées = 6,94% - 1 levée = 89,83% - 0 levée = 3,23% R = 1,04

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(g) MAX : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit petit et si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc si Est fournit petit.
2 levées = 29,23% - 1 levée = 66,33% - 0 levée = 4,44% R = 1,25

N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.
2 levées = 31,17% - 1 levée = 61,16% - 0 levée = 7,67% R = 1,24

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 8 et (2/3) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.
2 levées = 13,57% - 1 levée = 83,20% - 0 levée = 3,23% R = 1,103

SO1 - VAR : (1) Attaquer vers le 7 et (2/3) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.
2 levées = 13,32% - 1 levée = 83,45% - 0 levée = 3,23% R = 1,101

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N2
Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = MAX (jamais SO1)

(h) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi **ou** (1/2) Attaquer vers le Roi et le Valet.
2 levées = 26,48% - 1 levée = 59,39% - 0 levée = 14,13% R = 1,12

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO1 (+ 12,52) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le 7. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd à la Dame (2) Laisser courir le 8.
2 levées = 6,94% - 1 levée = 91,45% - 0 levée = 1,61% R = 1,05

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 377 **(i) MAX - N2 :** (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit petit et si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 6.

2 levées = 30,04% - 1 levée = 62,29% - 0 levée = 7,67% R = 1,22

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 8 et (2/3) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.

2 levées = 10,50% - 1 levée = 83,04% - 0 levée = 6,46% R = 1,04

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 (jamais SO1)

(j/k) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit petit et si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) (2) Attaquer vers le 6.

2 levées = 30,04% - 1 levée = 62,29% - 0 levée = 7,67% R = 1,22

SO1 (+ 1,61) : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2/3) Attaquer vers le Valet et vers le Roi. S'il est couvert du 9 ou du 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 6.

2 levées = 14,05% - 1 levée = 79,89% - 0 levée = 6,06% R = 1,08

N.B. Pour (j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2

S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX

Manche = SO1

Ajouter N°42 TER :

(a) (N) Vx
(S) R8xxx

(b) (N) Vx
(S) R86xx

(c) (N) Vx
(S) R87xx

(d) (N) V7
(S) R8xxx

(a) MAX - N3 - N1 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.

3 levées = 24,87% - 2 levées = 46,19% - 1 levée = 27,73%
0 levée = 1,21% R = 1,95

SO2 (+ 1,61) : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le 8.

3 levées = 21,32% - 2 levées = 51,35% - 1 levée = 26,12%
0 levée = 1,21% R = 1,93

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(b) MAX - N3 - N1 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.

3 levées = 24,87% - 2 levées = 46,19% - 1 levée = 27,73%
0 levée = 1,21% **R = 1,947**

SO2 (+ 1,61) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 6 **ou** vers le 8, Si Ouest fournit le 7 (2) Attaquer vers le 8 ou vers le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 23,09% - 2 levées = 49,58% - 1 levée = 26,12%
0 levée = 1,21% **R = 1,945**

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(c) MAX - N3 - N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.

3 levées = 28,10% - 2 levées = 49,42% - 1 levée = 21,27%
0 levée = 1,21% R = 2,04

Page 377 **(d) MAX - N3 - N1 :** (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le Roi.
3 levées = 24,87% - 2 levées = 46,19% - 1 levée = 27,73%
0 levée = 1,21% **R = 1,947**

SO2 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Laisser courir le 7, mais si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 21,32% - 2 levées = 52,97% - 1 levée = 24,50%
0 levée = 1,21% **R = 1,944**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°43 **(a)** (N) V9x
(S) Rxxx

(b) (N) V9
(S) Rxxxx

(a) Compléter les maniements et modifier les pourcentages car la meilleure défense consiste pour Est à prendre de l'As avec AD secs lorsque (1) on attaque vers le 9.

Si on admet que cette défense est possible (et que, meilleure défense, Ouest fournit la Dame lorsqu'il détient AD10x(x), D10xx ou Dxx) :

MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd en Est à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. Si le 9 perd en Est à l'As ou au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale la Dame ou l'As (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 37,89% - 1 levée = 60,50% - 0 levée = 1,61% R = 1,36

N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd en Est à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. Si le 9 tient ou perd en Est à l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si le 9 perd en Est au 10 (2) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc si Est fournit petit. Si (1) Ouest intercale la Dame ou l'As (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 39,66% - 1 levée = 54,28% - 0 levée = 6,06% R = 1,34

Si on admet que cette défense est impossible , cf. dictionnaire :

MAX - N1 : 2 levées = 39,50% et R = 1,38
N2 : 2 levées = 41,28% et R = 1,35

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N1
Non Vulnérable **Autres partielles = MAX ou N2**
Manche = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable **Manche = N2**
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer **soit** vers le 9 (Est = CPF), **soit** vers le Valet (Ouest = CPF). Si nécessaire (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 24,87% - 2 levées = 47,80% - 1 levée = 26,12%
0 levée = 1,21% R = 1,96

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°43 **(c)** (N) Vx
(S) R9xxx

Modifier maniements et pourcentages :

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 9. S'il perd à l'As (2) Donner un coup à blanc. S'il fait la levée (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 28,10% - 2 levées = 46,19% - 1 levée = 24,50%
0 levée = 1,21% R = 2,01

Page 377

N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 28,42% - 2 levées = 44,25% - 1 levée = 22,95%
0 levée = 4,38% R = 1,97

VAR : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers **le Roi.**
3 levées = 26,48% - 2 levées = 47,81% - 1 levée = 24,50%
0 levée = 1,21% R = 2,00

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 - N1 (Jamais N3)

Ajouter N°43 BIS :

(a) (N) V98	**(b)** (N) V9x	**(c)** (N) V9x
(S) Rxxx	(S) R8xx	(S) R7xx
(d) (N) V97	**(e)** (N) V97	**(f)** (N) V9x
(S) Rxxx	(S) R6xx	(S) R76x

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd en Est à la Dame ou l'As (2) Attaquer vers le 8. Si le 9 perd en Est au 10 (2) Laisser courir le Valet. Si Ouest intercale la Dame ou l'As (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 51,61% - 1 levée = 48,39% R = 1,52

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 59,47% - 1 levée = 40,53% R = 1,59

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 42,33% - 1 levée = 56,06% - 0 levée = 1,61% **R = 1,407**

N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 7.
2 levées = 46,61% - 1 levée = 47,33% - 0 levée = 6,06% **R = 1,405**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(d) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 7 **ou** vers le Valet.
2 levées = 39,50% - 1 levée = 58,89% - 0 levée = 1,61% R = 1,38

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer du 7 **vers Sud** en donnant un coup à blanc (ne mettre le Roi que si Est fournit la Dame).
2 levées = 41,28% - 1 levée = 52,66% - 0 levée = 6,06% R = 1,35

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N1
Non Vulnérable Autres partielles = MAX ou N2
Manche = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet.
2 levées = 48,22% - 1 levée = 47,34% - 0 levée = 4,44% R = 1,44

SO1 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 7 **ou** vers le Valet.
2 levées = 43,54% - 1 levée = 54,85% - 0 levée = 1,61% R = 1,42

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 377 **(f) MAX - N2** : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet.
2 levées = 48,22% - 1 levée = 47,34% - 0 levée = 4,44% R = 1,44

SO1 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet **ou** Laisser courir le 7.
2 levées = 43,54% - 1 levée = 54,85% - 0 levée = 1,61% R = 1,42

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Ajouter N°43 TER :

(a) (N) V9
(S) R7xxx

(b) (N) V9
(S) R8xxx

(c) (N) V9
(S) R86xx

(d) (N) V9
(S) R87xx

(e) (N) V9
(S) R876x

(f) (N) Vx
(S) R97xx

(g) (N) Vx
(S) R976x

(h) (N) Vx
(S) R98xx

(i) (N) Vx
(S) R987x
Sans le 6 (Nord ou Sud)

(j) (N) Vx
(S) R9876

(k) (N) V9
(S) R76xx

(a) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 26,48% - 2 levées = 46,19% - 1 levée = 26,12%
0 levée = 1,21% **R = 1,979**

SO2 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest fournit le 8 et si le 9 perd au 10 (2) Laisser courir le Valet. Si (1) Ouest fournit petit et si le 9 perd au 10 (2) Jouer le Valet et mettre le Roi si Est fournit petit (ou la Dame), mais si Est fournit le 8 laisser courir le Valet.

ou

SO2 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 mettre le 9 et s'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet. Si (1) Ouest fournit petit mettre le Valet et s'il perd à la Dame (2) Jouer le 9 et mettre le Roi si Est fournit petit, mais si Est fournit le 8, laisser courir le 9.
3 levées = 21,16% - 2 levées = 54,74% - 1 levée = 22,89%
0 levée = 1,21% R = 1,96

VAR - N3 : (1) Attaquer vers Nord et mettre le 9 si Ouest fournit le 8 et le Valet si Ouest fournit petit. Si le 9 perd au 10 ou si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 26,48% - 2 levées = 42,96% - 1 levée = 29,35%
0 levée = 1,21% R = 1,95

VAR : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Jouer le Valet et mettre le Roi si Est fournit petit, mais si Est fournit le 8, laisser courir le Valet.
3 levées = 24,71% - 2 levées = 49,58% - 1 levée = 24,50%
0 levée = 1,21% **R = 1,978**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 377

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet.
3 levées = 32,94% - 2 levées = 52,25% - 1 levée = 14,81% R = 2,18

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 28,42% - 2 levées = 57,98% - 1 levée = 13,60% R = 2,15

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 32,94% - 2 levées = 42,56% - 1 levée = 24,50% R = 2,08

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Jouer le 9 et si Est fournit le 7 **soit** mettre le Roi, **soit l**aisser courir le 9 et si Est fournit petit laisser courir le 9.
3 levées = 36,50% - 2 levées = 52,32% - 1 levée = 11,18% R = 2,25

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 56,68% - 2 levées = 42,11% - 1 levée = 1,21% **R = 2,555**

SO2 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 55,07% - 2 levées = 44,93% **R = 2,551**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(e) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à l'As (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 57,89% - 2 levées = 42,11% R = 2,58

(f) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre le 9 si Est fournit petit, mais **soit** le 9, **soit** le Roi si Est fournit le 8.
3 levées = 29,71% - 2 levées = 49,02% - 1 levée = 20,06%
0 levée = 1,21% R = 2,07

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N3 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 33,27% - 2 levées = 42,23% - 1 levée = 21,33%
0 levée = 3,17% R = 2,06

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

(g) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 36,50% - 2 levées = 52,32% - 1 levée = 11,18% R = 2,25

(h) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 44,57% - 2 levées = 46,21% - 1 levée = 9,22% **R = 2,353**

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 9 (2) Laisser courir le Valet.
3 levées = 42,96% - 2 levées = 49,03% - 1 levée = 8,01% **R = 2,349**

VAR N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. S'il est couvert et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 44,57% - 2 levées = 42,57% - 1 levée = 12,86% R = 2,32

Page 377 **N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(i) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à l'As (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 56,68% - 2 levées = 43,32% R = 2,57

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 56,68% - 2 levées = 42,11% - 1 levée = 1,21% R = 2,55

N.B. Ces 2 maniements sont MTPP.

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 1 levée :
Contrat en mineure = MAX ou VAR
Autres contrats = MAX

(j) MAX - N3 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi
3 levées = 57,89% - 2 levées = 42,11% R = 2,58 **Cf.(e)**

(k) MAX - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 25,84% - 2 levées = 59,75% - 1 levée = 14,41% R = 2,11

N3 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit petit mettre le Valet et (2) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit le 8 mettre **soit** le 9, **soit** le Valet et (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 28,10% - 2 levées = 53,05% - 1 levée = 18,85% R = 2,09

VAR - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 24,06% - 2 levées = 61,53% - 1 levée = 14,41% R = 2,10

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 378 **N°44** **(a)** (N) Vxx / (S) R9xx **(b)** (N) Vxx / (S) R987

(a) Modifier maniements et pourcentages :

MAX : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame ou l'As et si le Valet perd à l'As (3) Jouer le Roi. Si (1) Ouest fournit le 10 et si le Valet perd à la Dame (2) Donner un coup à blanc.
Si (1) le Valet perd à la Dame ou à l'As (2) Attaquer vers le 9 et (3) vers le Roi.
Si (1) le Valet tient (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 41,36% - 1 levée = 52,58% - 0 levée = 6,06% R = 1,35

N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi. Si le 9 perd à la Dame (2) Attaquer vers le Valet. Si le 9 perd à l'As (2) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc et (3) Jouer le Roi (le Valet si la Dame apparaît au second tour). Si (1) Est intercale le 10 (noter qu' Est doit mettre le 10 avec **1087x** !), mettre le Roi et si le Roi fait la levée (2) Attaquer vers le 9, mais si le Roi perd (2) Attaquer vers le 9 **ou** vers le Valet… Si (1) Est intercale la Dame, mettre le Roi et si le Roi perd (2) Jouer le Valet. Si le Roi fait la levée (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 42,49% - 1 levée = 47,42% - 0 levée = 10,09% R = 1,32

Page 378

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 et si le Roi fait la levée (2) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc, et si le Roi perd (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Est fournit la Dame, ne pas couvrir et (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est fournit l'As (2) Jouer le Roi. Si (1) Est fournit un petit, mettre le Roi et attaquer (2) vers le Valet et (3) vers le 9.
2 levées = 38,60% - 1 levée = 56,56% - 0 levée = 4,84% R = 1,34

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le Valet. S'il n'est pas couvert de la Dame, attaquer (2) vers le 8 et (3) vers le 9.
3 levées = 1,21% - 2 levées = 74,79% - 1 levée = 24,00% R = 1,772

VAR (-) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet. Sinon (2) Laisser courir le 8 (sauf si Ouest défausse).
Est doit prendre de la Dame lorsqu'il possède D10 - AD10x - D10x - AD10.
2 levées = 63,27% - 1 levée = 36,73% R = 1,63
Mais si Est prend du 10 :
2 levées = 76,83% - 1 levée = 23,17% R = 1,768
Si, de plus, Ouest intercale la Dame lorsqu'il détient ADxxx :
2 levées = 78,04% - 1 levée = 21,96% R = 1,78

N°44 **Ajouter (c)** :

7 (N) Vxx
AD10 ——
7 (S) R98x

MAX - N2 : Attaquer (1) Vers le 8, (2) Vers le 9 et (3) Vers le Roi si nécessaire.
2 levées = 74,39% - 1 levée = 25,61% R = 1,74

N3 : (1) Laisser courir le Valet. (2) Attaquer vers le 8 puis vers le 9 si nécessaire.
3 levées = 1,21% - 2 levées = 67,12% - 1 levée = 31,67% R = 1,70

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Non Vulnérable **Manche jusqu'à 5K = MAX ou N3**
5C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle ou Manche = MAX
Vulnérable **Chelem = N3**
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°44 **Ajouter** :

(d) (N) V9x
——
(S) R87x

(e) (N) V98
——
(S) R7xx

MAX - N3 - N2 : (1/2) Laisser courir le Valet et le 9.
3 levées = 1,21% - 2 levées = 74,79% - 1 levée = 24,00% R = 1,77

N°45 **(a)** (N) Rx
——
(S) Vxxxx

MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il tient (2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que le Valet soit maître. Si le Roi perd (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 26,49% - 2 levées = 44,57% - 1 levée = 27,73%
0 levée = 1,21% R = 1,96

N.B. La présence du 9 en Nord (R9 / Vxxxx) augmente le rendement : R = 1,98

Page 379 **N°46** **(a)** (N) Rx — (S) V9xxx **(b)** (N) Rx — (S) V98xx

(a) Modifier les maniements :

MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le 10 (2) Donner un coup à blanc. Si Ouest fournit un petit et si le Roi perd (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 31,33% - 2 levées = 42,96% - 1 levée = 24,50%
0 levée = 1,21% **R = 2,044**

Noter que Ouest doit fournir la Dame lorsqu'il détient D10 secs !
Si (2) on attaque vers le 9 lorsque Ouest fournit la Dame :
3 levées = 29,72% - 2 levées = 45,78% R = **2,040**

Mais si on admet que Ouest ne fournit pas la Dame lorsqu'il détient D10 secs,
lorsque (1) Ouest fournit la Dame (2) Attaquer vers le 9, et alors :
3 levées = 31,33% - 2 levées = 44,17% - 1 levée = 23,29%
0 levée = 1,21% **R = 2,06** (si l'on ne s'est pas trompé…)

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame (2) Attaquer vers le 9. (seul changement par rapport à MAX)
ou
(1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit le 10 et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc, mais si le Roi perd (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit la Dame (2) Attaquer vers le 9. Si Ouest fournit un petit (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 29,72% - 2 levées = 45,78% - 1 levée = 23,29%
0 levée = 1,21% R = **2,040**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(b) MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le Valet, même si Ouest a fourni la Dame au premier tour (Cf.N°38 et N°39).
3 levées = 42,63% - 2 levées = 47,40% - 1 levée = 9,97% R = 2,33

N°46 **Ajouter :**

(c) (N) Rx **avec le 6 en Sud**
(S) V986x

Modifier le maniement et les pourcentages donnés par le dictionnaire :

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi.
(1) Si Ouest fournit **la Dame** (2) Attaquer vers le 6 , mais si Ouest fournit un petit **ou le 10** (2) Attaquer vers le Valet ...
3 levées = 43,84% - 2 levées = 49,36% - 1 levée = 6,80% R = 2,37

et **ajouter** :

(d) 7 (N) Rx
AD10
x (S) V987x

MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le Roi et vers le Valet.
3 levées = 47,48% - 2 levées = 52,52% R = 2,47

Page 379 **N°46** **Ajouter** :

(e) (N) R8	**(f)** (N) R8	**(g)** (N) R8
(S) V9xxx	(S) V96xx	(S) V965x
(h) (N) R8	**(i)** (N) R8	
(S) V97xx	(S) V976x	

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 52,49% - 1 levée = 13,60% **R = 2,2031**

SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 31,33% - 2 levées = 57,49% - 1 levée = 11,18% **R = 2,2015**

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(f/g) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer du 8 et si Est fournit petit laisser courir le 8, mais si Est fournit le 7 soit mettre le Valet, soit laisser courir le 8.
3 levées = 32,94% - 2 levées = 58,30% - 1 levée = 8,76% R = 2,24

N3 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer du 8 et si Est fournit petit mettre le Valet, mais si Est fournit le 7 soit mettre le Valet, soit laisser courir le 8.
(f) 3 levées = 34,56% - 2 levées = 49,01% - 1 levée = 16,43% R = 2,18
(g) 3 levées = 34,56% - 2 levées = 50,22% - 1 levée = 15,22% R = 2,19

VAR : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 54,91% - 1 levée = 11,18% R = 2,23

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Non Vulnérable Autres partielles = MAX ou VAR
Manche jusqu'à 5K = VAR
5C, 5P, 5SA = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche jusqu'à 5K = VAR
5C, 5P, 5SA = Pas de MIMP
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Non Vulnérable Autres partielles = MAX ou VAR
Manche = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(h) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 47,48% - 2 levées = 48,89% - 1 levée = 3,63% R = 2,44

SO2 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Laisser courir le 8, s'il tient (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 42,63% - 2 levées = 57,37% R = 2,43

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(i) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le Roi et vers le Valet. **Cf.(d)**
3 levées = 47,48% - 2 levées = 52,52% R = 2,47

Page 379 **N°47** **(a)** (N) Rxx / (S) Vxxx **(b)** (N) R9x / (S) Vxxx

(a) MAX - N2 : Modifier le maniement :
(1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le Valet. Si (1) Ouest prend de l'As (2) Jouer le Roi et (3) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 34,16% - 1 levée = 51,71% - 0 levée = 14,13% R = 1,20

SO1 (+ 7,67) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest prend de l'As (2) Jouer le Roi et (3) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit la Dame, mettre le Roi et s'il tient (2) Donner un coup à blanc. Si (1) Ouest fournit une petite carte, donner un coup à blanc et si Est prend de la Dame (2) Attaquer vers le Valet. Sinon, attaquer (2) vers le Roi et (3) vers le Valet.
2 levées = 22,20% - 1 levée = 71,34% - 0 levée = 6,46% R = 1,16

VAR : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd ou s'il tient (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le Valet. Si (1) Ouest prend de l'As (2) Jouer le Roi et (3) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 27,05% - 1 levée = 65,28% - 0 levée = 7,67% R = 1,19

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = VAR ou SO1
2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

(b) Modifier maniement et pourcentages :

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame et si le Roi tient (2) Attaquer vers le 9, mais si le Roi perd (2) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc. Si (1) Ouest intercale le 10 mettre le Roi et si le Roi tient (2) Attaquer vers le 9, mais si le Roi perd (2) Attaquer **soit** vers le 9, **soit** vers le Valet.
Si (1) Ouest intercale l'As (2) Attaquer vers le 9.
Si (1) le 9 perd au 10, attaquer (2) vers le Roi et (3) vers le Valet.
Si (1) le 9 perd à la Dame (2) Attaquer vers le Valet.
Si (1) le 9 perd à l'As (2) Jouer le Roi.
2 levées = 43,70% - 1 levée = 54,69% - 0 levée = 1,61% R = 1,42

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°47 **Ajouter** :

(c) (N) R98 / (S) Vxxx **(d)** (N) R9x / (S) V8xx **(e)** (N) R96 / (S) V8xx

(f) (N) R9x / (S) V86x **(g)** (N) R9x / (S) V87x **(h)** (N) R97 / (S) V8xx

(c) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 8 et le 9.
2 levées = 69,54% - 1 levée = 30,46% R = 1,70

N.B. La présence du 7 (R98 / V7xx) augmente le rendement : Cf.N°47(h)
3 levées = 2,83% et R = 1,73

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame et si le Roi tient (2) Laisser courir le 9, mais si le Roi perd (2) Jouer le Valet.
Si (1) Ouest intercale le 10 mettre le Roi et s'il tient (2) Laisser courir le 9.
Si (1) Ouest intercale l'As (2) Attaquer vers le 9.
Si (1) le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
Si (1) le 9 perd à la Dame (2) Attaquer vers le Valet.
Si (1) le 9 perd à l'As (2) Jouer le Roi.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 58,18% - 1 levée = 40,21% R = 1,61

Page 379

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9… **Cf.(d)**
Si (1) le 9 perd à l'As (2) Jouer le 8.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 59,79% - 1 levée = 38,60% R = 1,63

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame (2) Laisser courir le 9.
Si (1) Ouest intercale le 10 mettre le Roi et s'il tient (2) Laisser courir le 9.
Si (1) Ouest intercale l'As (2) Attaquer vers le 9.
Si (1) le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
Si (1) le 9 perd à la Dame (2) Attaquer vers le Valet.
Si (1) le 9 perd à l'As (2) Laisser courir le 8 (on fait 2 levées avec A7 secs en Est).
3 levées = 2,83% - 2 levées = 58,57% - 1 levée = 38,60% R = 1,64

(g/h) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Laisser courir le 7 (g) ou Attaquer vers le 7 (h).
3 levées = 2,83% - 2 levées = 67,46% - 1 levée = 29,71% R = 1,73

Ajouter N°47 BIS :

(a) (N) Rxx
(S) V8xx

(b) (N) Rxx
(S) V87x

(c) (N) Rxx
(S) V876

(d) (N) R8x
(S) V76x

(e) (N) R87
(S) V6xx

(f) (N) R8x
(S) Vxxx

(g) (N) R8x
(S) V7xx

(a) MAX : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le 8. S'il tient (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc.
2 levées = 34,24% - 1 levée = 58,09% - 0 levée = 7,67% R = 1,27

N2 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc.
2 levées = 35,37% - 1 levée = 53,73% - 0 levée = 10,90% R = 1,24

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc. (2) Attaquer vers le Roi.
Cf. N°47(a)
2 levées = 25,43% - 1 levée = 68,11% - 0 levée = 6,46% R = 1,19

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Manche = SO1

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le 8. S'il tient (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc.
2 levées = 39,08% - 1 levée = 56,48% - 0 levée = 4,44% R = 1,35

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 8 (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 27,78% - 1 levée = 68,99% - 0 levée = 3,23% R = 1,25

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Manche = SO1

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 39,08% - 1 levée = 56,48% - 0 levée = 4,44% R = 1,35

SO1 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le 8 (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 33,91% - 1 levée = 62,86% - 0 levée = 3,23% R = 1,31

Page 379 **N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

(d/e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Roi (2) Laisser courir le 8.
2 levées = 39,08% - 1 levée = 56,48% - 0 levée = 4,44% R = 1,35

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 8 (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 33,91% - 1 levée = 62,86% - 0 levée = 3,23% R = 1,31

N.B. Pour (d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

(f) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8 (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 23,82% - 1 levée = 72,95% - 0 levée = 3,23% **R = 1,206**

N2 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc.
2 levées = 34,16% - 1 levée = 51,71% - 0 levée = 14,13% **R = 1,200**

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(g) MAX : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le 7.
2 levées = 36,66% - 1 levée = 58,90% - 0 levée = 4,44% R = 1,32

N2 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc.
2 levées = 36,98% - 1 levée = 55,35% - 0 levée = 7,67% **R = 1,293**

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 8.
2 levées = 31,81% - 1 levée = 64,96% - 0 levée = 3,23% **R = 1,286**

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX (jamais N2)
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou SO1
2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

Page 380 **N°48** **(a)** (N) Rxx / (S) V9xx **(b)** (N) Rxx / (S) V98x

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il tient ou si Ouest fournit la Dame ou le 10 (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le 9. Si Ouest prend de l'As (2) Jouer le Roi. Si le Roi perd, attaquer (2) vers le 9 et (3) vers le Valet.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 46,21% - 1 levée = 46,12%
0 levée = 6,06% R = 1,43

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est fournit le 10 (2) Attaquer vers le 9, si Est a mis le 10 avec A10 secs, **ou** vers le Roi si Est a mis le 10 avec 10xxx (AD secs en Ouest), défense difficile...Si (1) Est intercale la Dame (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 43,38% - 1 levée = 51,78% - 0 levée = 4,84% R = 1,39

Page 380

VAR - SO1 (-) : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit la Dame ou le 10, mettre le Roi, (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le 9. Sinon (1) Mettre un petit et, si Est prend de la Dame (2) Attaquer vers le Valet. Sinon, attaquer (2) vers le Roi et (3) vers le 9
3 levées = 1,61% - 2 levées = 32,24% - 1 levée = 61,31%
0 levée = 4,84% R = 1,31

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable **Autres partielles = MAX ou SO1**
Manche = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

(b) MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le Roi, (2) vers le 8 et (3) vers le 9.
3 levées = 2,83% - 2 levées = 59,93% - 1 levée = 37,24% R = 1,66

N°48 Ajouter :

(c) (N) Rxx (S) V97x	**(d)** (N) R7x (S) V9xx	**(e)** (N) R76 (S) V9xx
(f) (N) R6x (S) V97x	**(g)** (N) R76 (S) V95x	**(h)** (N) Rxx (S) V976

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 9 et éventuellement (3) vers le 7..
3 levées = 2,83% - 2 levées = 49,43% - 1 levée = 43,30%
0 levée = 4,44% R = 1,51

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 9. Si Est fournit le 10 et si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer **soit** vers le Roi, **soit** vers le 9.
2 levées = 48,22% - 1 levée = 48,55% - 0 levée = 3,23% R = 1,45

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 1SA = MAX
Non Vulnérable **2T, 2K, 3T, 3K = SO1 (second maniement !)**
2C, 2P, 2SA, 3C, 3P = MAX
4T, 4K et Manche = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit le 8 (2) Attaquer vers le 9. Si Ouest fournit le 10 et si le Roi perd (2) Donner un coup à blanc, mais si le Roi tient (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit la Dame et si le Roi tient (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 47,82% - 1 levée = 46,13%
0 levée = 4,44% R = 1,47

SO1 (+ 2,83) - VAR N3 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le Valet, mais si le Roi tient (2) Attaquer **soit** vers le Valet, **soit** vers le 9. Si Ouest intercale le 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale la Dame et si le Roi perd (2) Attaquer vers le Valet, mais s'il tient (2) Laisser courir le 7. Sinon (1) Mettre le 7 et s'il perd au 8 ou au 10 (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) le 7 perd à la Dame (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 33,78% - 1 levée = 63,00%
0 levée = 1,61% R = 1,35

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable **2SA, 3C et + = SO1**
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

Page 380

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit le 8 (2) Laisser courir le 7. Si Ouest fournit le 10 et si le Roi perd (2) Laisser courir le 7, mais si le Roi tient (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit la Dame et si le Roi tient (2) Laisser courir le 7, mais si le Roi perd (2) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 9.

3 levées = 1,61% - 2 levées = 50,65% - 1 levée = 43,30%
0 levée = 4,44% R = 1,49

SO1 (+ 2,83) - VAR N3 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 mettre le Roi et (2) Laisser courir le 7. Si Ouest intercale le 10 et si le Roi perd (2) Laisser courir le 7, mais si le Roi tient (2) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale la Dame mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le Valet, mais s'il tient (2) Laisser courir le 7.
Sinon (1) mettre le 7 et s'il perd au 8 ou au 10 (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) le 7 perd à la Dame (2) Attaquer vers le Valet.

3 levées = 1,61% - 2 levées = 34,66% - 1 levée = 62,12%
0 levée = 1,61% R = 1,36

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée :
Non Vulnérable : **Partielle = MAX - N3 - N2**
Manche = SO1
Vulnérable : **Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 - N2**
2SA, 3C et + = SO1

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 9 et éventuellement (3) vers le 7..

3 levées = 2,83% - 2 levées = 49,43% - 1 levée = 43,30%
0 levée = 4,44% R = 1,51

SO1 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert du 10, mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le 9 perd au 10, attaquer (2) vers le Roi et (3) vers le Valet.

2 levées = 40,86% - 1 levée = 57,53% - 0 levée = 1,61% R = 1,39

VAR : (1) Attaquer vers le 9. Si Est fournit le 10 et si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer vers le 9. Si (1) le 9 perd au 10, attaquer (2) vers le Roi et (3) vers le Valet.

2 levées = 48,22% - 1 levée = 48,55% - 0 levée = 3,23% R = 1,45

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : **1T à 1SA, 2C, 2P, 2SA, 3C, 3P = MAX**
Non Vulnérable **2T, 2K, 4T, 4K = Pas de MIMP**
3T, 3K = VAR
Manche = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : **1T, 1K, 2T, 2K, 3T, 3K = Pas de MIMP**
Vulnérable **1C, 1P, 1SA, 2C, 2P = MAX**
2SA, 3C et + = SO1

(g/h) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame (2) Laisser courir le 7 (g) ou Attaquer vers le 7 (h). Sinon (2) Attaquer vers le 9.

3 levées = 2,83% - 2 levées = 49,43% - 1 levée = 43,30%
0 levée = 4,44% R = 1,51

SO1 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi. Si Ouest couvre du 10 ou de la Dame (2) Laisser courir le 7 (g) ou Attaquer vers le 7 (h).

2 levées = 43,68% - 1 levée = 54,71% - 0 levée = 1,61% R = 1,42

N.B. Pour (g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : **1T à 1SA = MAX**
Non Vulnérable **2T, 2K, 3T, 3K = Pas de MIMP**
2C et 2P = MAX
2SA et + (sauf 3T et 3K) = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : **Tout contrat = SO1**
Vulnérable

Page 380 **N°49**

(a) (N) xxxx
(S) RV9x

(b) (N) xxx
(S) RV9xx

(c) (N) xxxx
(S) RV98

(d) (N) xxx
(S) RV98x

MAX - (a) N3 - N2 - N1 - (b) N4 - N3 - N2 - N1 - (c) N3 - N2 - (d) N4 - N3 - N2 : (1/2/3 Faire des impasses successives contre le 10, la Dame et l'As.

(a) 3 levées = 24,57% - 2 levées = 52,56% - 1 levée = 15,26%
0 levée = 7,61% R = 1,94
(b) 4 levées = 22,61% - 3 levées = 54,52% - 2 levées = 15,26%
1 levée = 5,65% - 0 levée = 1,96% R = 2,90
(c) 3 levées = 27,39% - 2 levées = 55,39% - 1 levée = 17,22% R = 2,10
(d) 4 levées = 25,43% - 3 levées = 57,35% - 2 levées = 15,26%
1 levée = 1,96% R = 3,06

N.B. La présence du 7 (a/b/d) augmente le rendement (8 sec en Est pour a/b) et assure 2 levées pour (d).

Page 381 **N°50**

(a) (N) xxxx
(S) RVxx

(b) (N) 9xxx
(S) RVxx

(c) (N) RVx
(S) xxxxx

(d) (N) RVx
(S) 9xxxx

(e) (N) xxx
(S) RVxxx

(f) (N) 9xx
(S) RVxxx

(a/c/d/e) MAX - (a) N3 - N1 - (c) N4 - N3 - N2 - N1 - (d) N4 - N3 - N2 - (e) N4 - N2 - N1 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le Roi.

(a) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 51,13% - 1 levée = 24,87%
0 levée = 10,43% R = 1,68
(c/e) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 49,17% - 2 levées = 26,82%
1 levée = 8,48% - 0 levée = 1,96% R = 2,64
(d) 4 levées = 16,96% - 3 levées = 55,39% - 2 levées = 25,69%
1 levée = 1,96% R = 2,87

N.B. (c) La présence du 8 augmente le rendement sans modifier le maniement.
Pour (a/e) avec le 8, cf. N°50 BIS

(b/f) MAX - (b) N3 - (f) N4 : (modifier le dictionnaire)
- **soit** Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le Roi (Est = CPF)
- **soit** (1) Attaquer vers le Valet. Si le Valet est pris de la Dame (2) Attaquer vers Sud en fournissant petit lorsque la dernière petite carte apparaît en Est . (Ouest = CPF)

Les pourcentages sont les mêmes pour les 2 maniements :
(b) 3 levées = 16,96% - 2 levées = 57,35% - 1 levée = 25,69% R = 1,91
(f) 4 levées = 16,96% - 3 levées = 52,56% - 2 levées = 22,87%
1 levée = 7,61% R = 2,79

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(a) SO2 (+2,83) - (e) SO3 (+2,83) : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le Valet
(a) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 64,13% - 1 levée = 22,04%
0 levée = 10,43% R = 1,60
(e) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 62,17% - 2 levées = 24,00%
1 levée = 8,48% - 0 levée = 1,96% R = 2,57

Page 381

(b) SO2 (+2,83) - (f) SO3 (+5,65) : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le Valet,
ou (1) Attaquer vers le Roi. Si le Roi perd (2) Attaquer vers Sud en fournissant petit lorsque la dernière petite carte apparaît en Est.
(b) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 73,74% - 1 levée = 22,87% R = 1,81
(f) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 71,78% - 2 levées = 17,22%
1 levée = 7,61% R = 2,71

(f) SO2 (+5,65) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
(f) 4 levées = 16,96% - 3 levées = 39,00% - 2 levées = 42,09%
1 levée = 1,96% R = 2,71

(f) VAR : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Cf. maniement MAX.
Si (1) la Dame apparaît en Est (2) Attaquer vers le 9.
(f) 4 levées = 10,17% - 3 levées = 62,18% - 2 levées = 20,04%
1 levée = 7,61% R = 2,75
Ces pourcentages tiennent compte de la meilleure défense qui consiste pour Est à **intercaler la Dame lorsqu'il détient D10 ou AD10.**
Sinon (si l'on ne s'est pas trompé), le rendement est plus élevé :
(f) 4 levées = 16,96% - 3 levées = 55,39% - 2 levées = 20,04%
1 levée = 7,61% R = 2,82

N.B. (a/c) La présence du 8 augmente le rendement sans modifier le maniement, de même pour **(e) si le 8 est en Sud.**
(e) Avec le 8 en Nord, ou avec le 8 et le 7 (en Nord ou en Sud), : **N°50 BIS**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2 - N1
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

N°50 Ajouter :

(g)	8	(N) 98xx	**(h)**	8	(N) 987x
	AD10	▬▬▬		AD10	▬▬▬
	7	(S) RVxx		x	(S) RVxx
(i)	8	(N) 98x	**(j)**	8	(N) 987
	AD10	▬▬▬		AD10	▬▬▬
	7	(S) RVxxx		x	(S) RVxxx
(k)	8	(N) 98xxx	**(l)**	8	(N) 987xx
	AD10	▬▬▬		AD10	▬▬▬
	7	(S) RVx		x	(S) RVx

Page 381

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers Sud en mettant le Roi (Est = CPF) **ou** donner un coup à blanc (Ouest = CPF).
3 levées = 16,96% - 2 levées = 60,17% - 1 levée = 22,87% R = 1,94

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers Sud en mettant le Valet **ou** un petit.
3 levées = 10,17% - 2 levées = 69,79% - 1 levée = 20,04% R = 1,90

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(h) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 19,78% - 2 levées = 63,00% - 1 levée = 17,22% R = 2,03

(i) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers Sud en mettant le Roi (Est = CPF) **ou** donner un coup à blanc (Ouest = CPF).
4 levées = 16,96% - 3 levées = 58,21% - 2 levées = 22,87%
1 levée = 1,96% R = 2,90

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers Sud en mettant le Valet **ou** un petit.
4 levées = 10,17% - 3 levées = 67,83% - 2 levées = 20,04%
1 levée = 1,96% R = 2,86

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 58,22% - 2 levées = 41,78% R = 2,58

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX (jamais SO2)
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(j) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 16,96% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 19,17% R = 2,98

(k) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi (Est = CPF) **ou** laisser courir le 9 (Ouest = CPF).
4 levées = 16,96% - 3 levées = 58,21% - 2 levées = 22,87%
1 levée = 1,96% R = 2,90

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(l) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi (Est = CPF) **ou** laisser courir le 9 (Ouest = CPF).
4 levées = 16,96% - 3 levées = 61,04% - 2 levées = 22,00% R = 2,95

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°50 Ajouter :

(m) (N) 9xxx	**(n)** (N) 9xx	**(p)** (N) 9xxxx
(S) RV8x	(S) RV8xx	(S) RV8

(m/n) MAX - (m) N3 - N2 - (n) N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8.
S'il perd au 10 (2) Laisser courir le 9.
(m) 3 levées = 24,57% - 2 levées = 58,21% - 1 levée = 17,22% R = 2,07
(n) 4 levées = 22,61% - 3 levées = 60,17% - 2 levées = 15,26%
1 levée = 1,96% R = 3,03

Page 381

(p) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame
(2) Attaquer vers le Roi **ou** vers le 8.
(p) 4 levées = 16,96% - 3 levées = 61,04% - 2 levées = 20,04%
1 levée = 1,96% R = 2,93

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Ajouter N°50 BIS :

(a) (N) xxxx
(S) RV8x

(b) (N) xxxx
(S) RV87

(c) (N) 8xxx
(S) RVxx

(d) (N) 7xxx
(S) RV8x

(e) (N) 876x
(S) RVxx

(a/b/c/d/e) MAX - N3 - N1 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le Roi.
(a) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 54,52% - 1 levée = 21,48%
0 levée = 10,43% R = 1,71
(b/c/d/e) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 54,52% - 1 levée = 27,13%
0 levée = 4,78% R = 1,77

(a/b/c/d/e) SO2 (+ 2,83) : Attaquer d'un petit (1) vers le Roi et (2) vers le Valet.
(a) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 67,52% - 1 levée = 18,66%
0 levée = 10,43% R = 1,64
(b/c/d/e) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 67,52% - 1 levée = 24,31%
0 levée = 4,78% R = 1,70

(a/b/d) VAR : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le Valet. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10, mettre le Valet et s'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 8.
(a) 3 levées = 10,17% - 2 levées = 60,18% - 1 levée = 19,22%
0 levée = 10,43% R = 1,70
(b/d) 3 levées = 10,17% - 3 levées = 60,18% - 2 levées = 24,88%
1 levée = 4,78% R = 1,76

(e) VAR : (1**)** Attaquer du petit vers Sud en donnant un coup à blanc si Est fournit la dernière petite carte. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10, mettre le Valet et s'il perd à la Dame (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 10,17% - 2 levées = 60,18% - 1 levée = 24,88%
0 levée = 4,78% R = 1,76

N.B. Pour (a/b/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : **VAR**
Vulnérable : **Partielle = VAR**
Manche jusqu'à 5K = VAR ou SO2
5C, 5P, 5SA = SO2

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Ajouter N°50 TER :

(a) (N) 8xx
(S) RVxxx

(b) (N) 87x
(S) RVxxx

(c) (N) xxx
(S) RV8xx

(d) (N) 7xx
(S) RV8xx

(e) (N) xxx
(S) RV87x

Page 381

(a/b/c/d) MAX - (a) N4 - (b/d) N4 - N2 - (c) N4 - N2 - N1 : Attaquer d'un petit (1) vers le Valet et (2) vers le Roi.

(a/c) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 52,56% - 2 levées = 23,44%
1 levée = 8,47% - 0 levée = 1,96% R = 2,67
(b) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 52,56% - 2 levées = 29,09%
1 levée = 2,82% - 0 levée = 1,96% R = 2,73
(d) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 52,56% - 2 levées = 29,09%
1 levée = 4,78% R = 2,75

(a/b/c/d) SO3 (+ 2,83) : Attaquer d'un petit (1) vers le Roi et (2) vers le Valet.
(b) Si Est fournit le 9 ou le 10 au premier tour (2) Jouer le 8 et le laisser courir si Est ne fournit pas.
(d) Si Est défausse au premier tour (2) Attaquer vers le 7.

(a/c) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 65,57% - 2 levées = 20,61%
1 levée = 8,47% - 0 levée = 1,96% R = 2,60
(b) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 65,57% - 2 levées = 26,26%
1 levée = 2,82% - 0 levée = 1,96% R = 2,66
(d) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 65,57% - 2 levées = 26,26%
1 levée = 4,78% R = 2,68

(a) SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame, Est fournissant le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.

(a) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 42,39% - 2 levées = 39,26%
1 levée = 2,82% - 0 levée = 1,96% R = 2,63

(a) SO1 (+ 1,96) : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le Valet.

(a) 3 levées = 61,61% - 2 levées = 27,96% - 1 levée = 10,43% R = 2,51

(b) SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer du 8 et le laisser courir si Est défausse. Sinon, mettre le Valet et (2) Attaquer vers le Roi.

(b) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 52,56% - 2 levées = 23,44%
1 levée = 10,43% R = 2,69

(b) SO3 (-) - SO1 (-) : (1) Attaquer du 8 et le laisser courir si Est défausse. Sinon, mettre le Roi et (2) Attaquer vers le Valet.

(b) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 65,57% - 2 levées = 20,61%
1 levée = 10,43% R = 2,62

(c/d) VAR : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10, mettre le Valet et s'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 8.

(c) 4 levées = 10,17% - 3 levées = 58,22% - 2 levées = 21,18%
1 levée = 8,47% - 0 levée = 1,96% R = 2,66
(d) 4 levées = 10,17% - 3 levées = 58,22% - 2 levées = 26,83%
1 levée = 4,78% R = 2,74

(e) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10, mettre le Valet et s'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le 7.

(e) 4 levées = 10,17% - 3 levées = 60,18% - 2 levées = 24,87%
1 levée = 2,82% - 0 levée = 1,96% R = 2,74

(e) N4 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le Roi.

(e) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 52,56% - 2 levées = 29,09%
1 levée = 2,82% - 0 levée = 1,96% R = 2,73

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3P = MAX
3SA = SO1

Page 381 **N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2

S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX

Non Vulnérable 1C et + = SO3

S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3

Vulnérable

S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2

S'il faut réaliser 3 levées :

Non Vulnérable : VAR

Vulnérable : Partielle = VAR

Manche jusqu'à 5K = VAR ou SO3

5C, 5P, 5SA = SO3

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : N4

S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2 - N1

Page 382 **N°51** **(a)** (N) Rxxx — (S) Vxxx **(b)** (N) Rxx — (S) Vxxxx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit la Dame, mettre le Roi et, s'il tient (2) Donner un coup à blanc. Si Ouest fournit une petite carte, donner un coup à blanc, puis **soit** attaquer (2) vers le Roi et (3) vers le Valet (Ouest = CPF ou CPC), **soit** (2) Attaquer vers Nord en mettant petit si Ouest fournit le 10 (Est = CPF).

(a) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 46,91% - 1 levée = 49,70% R = 1,54

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit la Dame, mettre le Roi et, s'il tient (2) Donner un coup à blanc. Si Ouest fournit une petite carte, donner un coup à blanc, puis attaquer (2) vers le Roi et (3) vers le Valet (Ouest = CPF).

(b) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 46,91% - 2 levées = 45,79%

1 levée = 3,91% R = 2,50

(a/b) VAR (Est = CPF) : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le Valet.

(a) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 46,91% - 1 levée = 46,87%

0 levée = 2,83% R = 1,51

(b) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 46,91% - 2 levées = 42,96%

1 levée = 6,74% R = 2,47

N°51 Ajouter (c) (d) (e) (f) (g) (h) (i) (j) :

(c) (N) R9xx — AD10 — 87 (S) Vxxx

(d) (N) R9x — AD10 — 87 (S) Vxxxx

(e) (N) R9xx — AD10 — 7 (S) V8xx

(f) (N) R9x — AD10 — 7 (S) V8xxx

(g) (N) R9xx — AD10 — x (S) V87x

(h) (N) R9x — AD10 — x (S) V87xx

(i) (N) Rxxx — AD10 — x (S) V987

(j) (N) Rxx — AD10 — x (S) V987x

Page 382

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers Nord en mettant, lorsque Ouest fournit la dernière petite carte, **soit** le Roi (Ouest = CPF), **soit** un petit (Est = CPF).
Si Ouest fournit l'As au premier tour (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 3,39% - 2 levées = 68,09% - 1 levée = 28,52% R = 1,75

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
Si Ouest fournit l'As au premier tour (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 66,13% - 2 levées = 28,52%
1 levée = 1,96 % R = 2,71

VAR N4 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10, attaquer vers Nord en mettant le petit lorsque Ouest fournit la dernière petite carte.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 66,13% - 2 levées = 25,70%
1 levée = 4,78 % R = 2,68

(e/f) MAX - (e) N3 - (f) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si le 9 perd au 10
(2) Attaquer vers le Roi (Ouest = CPF) **ou** attaquer du Valet (Est = CPF)
(e) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 75,70% - 1 levée = 20,91% R = 1,82
(f) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 71,78% - 2 levées = 24,83% R = 2,79

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(e) SO2 (+ 1,69) : (1) Attaquer vers le 8
2 levées = 80,78% - 1 levée = 19,22% R = 1,81

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(g/h) MAX - (g) N3 - N2 - (h) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. Si le 9 perd au 10
(2) Attaquer du Valet

(i/j) MAX - (i) N3 - N2 - (j) N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si le 9 perd au 10
(2) Attaquer du Valet
(g/i) 3 levées = 6,22% - 2 levées = 81,35% - 1 levée = 12,43% R = 1,94
(h/j) 4 levées = 6,22% - 3 levées = 74,61% - 2 levées = 19,17% R = 2,87

N°52 **(a)** (N) Vxx
(S) Rxxxx

(b) (N) Vxx
(S) R9xxx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il tient, Est fournissant la Dame (2) Donner un coup à blanc. Si (1) Est intercale l'As (2) Jouer le Roi. Si (1) le Roi perd (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 44,09% - 2 levées = 45,78%
1 levée = 6,74% **R = 2,441**

SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Roi. Si Est intercale l'As (2) Attaquer vers le Valet. Sinon, jouer comme MAX.
3 levées = 50,30% - 2 levées = 42,96% - 1 levée = 6,74% **R = 2,436**

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale la Dame ou l'As, jouer comme MAX. Sinon, mettre un petit, puis attaquer (2) vers le Valet et (3) vers le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 23,74% - 2 levées = 68,96%
1 levée = 3,91% R = 2,27

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

Page 382 **(b) Modifier les maniements :**

MAX : (1) Attaquer vers le Valet. S'il est pris de la Dame en Est, attaquer (2) vers le 9, puis éventuellement (3) vers le Roi. Si Ouest intercale la Dame ou l'As (2) Jouer le Valet.
3 levées = 68,40% - 2 levées = 26,82% - 1 levée = 4,78% R = 2,64

N4 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 en Ouest (2) Attaquer vers Sud en mettant, lorsque Est fournit petit, **soit** le Roi, **soit** un petit.
Si Est intercale l'As (2) Attaquer vers le 9. Si Est intercale la Dame et si le Roi tient (2) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc.
Si Est intercale la Dame et si le Roi perd (2) Jouer le Valet.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 63,31% - 2 levées = 25,69%
1 levée = 7,61% R = 2,62

SO3 (+ 1,12) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 en Ouest (2) Attaquer vers Sud en mettant, lorsque Est fournit petit, **soit** le Roi, **soit** un petit.
Si Est intercale l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale la Dame et si le Roi tient (2) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc.
Si Est intercale la Dame et si le Roi perd (2) Jouer le Valet.
3 levées = 69,52% - 2 levées = 22,87% - 1 levée = 7,61% R = 2,62

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet.
Si Est intercale l'As (2) Attaquer vers le 9. Si Est intercale la Dame et si le Roi tient (2) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc.
Si Est intercale la Dame et si le Roi perd (2) Jouer le Valet.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 49,74% - 2 levées = 44,91%
1 levée = 1,96% R = 2,55

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX
Autres partielles 2SA, 3C, 3P, 4T, 4K = MAX ou SO3
Manche = SO3
Vulnérable : Partielle = MAX
Manche = SO3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX
2SA, 3C et + = SO2
Vulnérable : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

Page 383 **N°53**

(a)		**(b)**	
8 (N) Rxxx		8 (N) Rxx	
AD10	▬▬	AD10	▬▬
87 (S) V9xx		87 (S) V9xxx	

(a/b) MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le 9.
(a) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 66,95% - 1 levée = 26,83%
0 levée = 2,83 % R = 1,71
(b) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 65,00% - 2 levées = 26,83%
1 levée = 4,78 % R = 2,67

(a) SO1 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers Nord et si Ouest fournit un petit, **soit** mettre le Roi, **soit** donner un coup à blanc.
(a) 2 levées = 64,70% - 1 levée = 35,30% R = 1,65

(b) SO2 (+ 2,83) : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le Roi.
(b) 3 levées = 62,74% - 2 levées = 35,30% - 1 levée = 1,96% R = 2,61

VAR (-) : (1) Attaquer vers Nord, mais en donnant un coup à blanc si Ouest fournit une petite carte. Ce maniement apporte la même sécurité et permet de faire 3 ou 4 levées (3,39%), mais il est inférieur sur le plan du rendement : R = 1,61 (a) ou 2,57 (b).

Page 383

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

N°53 Ajouter (c) et (d) :

(c)	8	(N) Rxxx	**(d)**	8	(N) Rxx
	AD10	▬▬		AD10	▬▬
	6	(S) V97x		6	(S) V97xx

(c/d) MAX - (c) N3 - N2 - (d) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. Si le Roi perd (2) Attaquer vers le 9.
(c) 3 levées = 6,22% - 2 levées = 64,13% - 1 levée = 26,82%
0 levée = 2,83 % R = 1,74
(d) 4 levées = 6,22% - 3 levées = 62,17% - 2 levées = 26,83%
1 levée = 4,78% R = 2,70

(c) SO1 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc si Ouest fournit petit (on met le Roi si Ouest fournit le 8, le 10 ou la Dame) et si Est prend du 8 ou du 10 (2) **Soit** attaquer vers le Roi, **soit** attaquer vers Nord en donnant un deuxième coup à blanc
(c) 3 levées = 6,22% - 2 levées = 54,52% - 1 levée = 39,26% R = 1,67

(d) SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc si Ouest fournit petit (on met le Roi si Ouest fournit le 8, le 10 ou la Dame) et si Est prend du 8 (2) On attaque vers le Roi, mais si Est prend du 10 (2) **Soit** attaquer vers le Roi, **soit** laisser courir le Valet.
(d) 4 levées = 6,22% - 3 levées = 52,56% - 2 levées = 39,26%
1 levée = 1,96% R = 2,63

VAR (-) : (1) Attaquer vers le 9.
(c) 2 levées = 64,70% - 1 levée = 35,30% R = 1,65
(d) 3 levées = 62,74% - 2 levées = 35,30% - 1 levée = 1,96% R = 2,61

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 2 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = VAR
Vulnérable 1C et + = SO1

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = VAR
Vulnérable 1C et + = SO2

N°53 Ajouter (e) et (f) :

(e)	8	(N) R7xx	**(f)**	8	(N) R7x
	AD10	▬▬		AD10	▬▬
	6	(S) V9xx		6	(S) V9xxx

Page 383

(e/f) MAX - (e) N3 - N2 - (f) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. Si le Roi perd (2) Attaquer vers le 9.
(e) 3 levées =3,39% - 2 levées = 66,96% - 1 levée = 26,82%
0 levée = 2,83 % R = 1,71
(f) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 65,00% - 2 levées = 26,83%
1 levée = 4,78% R = 2,67

(e) SO1 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers Nord et si Ouest fournit un petit, **soit** mettre le Roi, **soit** donner un coup à blanc.
(e) 2 levées = 70,35% - 1 levée = 29,65% R = 1,70

(f) SO2 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd au 10 (2) **Soit** attaquer vers le Roi, **soit** laisser courir le Valet.
(f) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 55,39% - 2 levées = 41,22% R = 2,62

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°53 Ajouter (g) et (h) :

(g)	8	(N) Rxxx	**(h)**	8	(N) Rxx
	AD10	▬▬		AD10	▬▬
	x	(S) V976		5	(S) V976x

(g/h) MAX - (g) N3 - N2 - (h) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. Si le Roi perd (2) Attaquer vers le 9.
(g) 3 levées = 6,22% - 2 levées = 64,13% - 1 levée = 26,82%
0 levée = 2,83 % R = 1,74
(h) 4 levées = 6,22% - 3 levées = 62,17% - 2 levées = 26,83%
1 levée = 4,78% R = 2,70

(h) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
(h) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 65,00% - 2 levées = 29,65%
1 levée = 1,96% R = 2,70

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(g) SO1 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers Nord et si Ouest fournit un petit, **soit** mettre le Roi, **soit** donner un coup à blanc.
(g) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 65,00% - 1 levée = 31,61% R = 1,72

(g) SO1 (-) (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9.
(g) 2 levées = 70,35% - 1 levée = 29,65% R = 1,70

(g) SO1 (-) (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc si Ouest fournit petit (on met le Roi si Ouest fournit le 8, le 10 ou la Dame) et si Est prend du 8 ou du 10 (2) **Soit** attaquer vers le Roi, **soit** attaquer vers Nord en donnant un deuxième coup à blanc
(g) 3 levées = 6,22% - 2 levées = 54,52% - 1 levée = 39,26% R = 1,67
Cf.(c) Sans le 6

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4 - N3 ou MAX - N3 - N2

Page 383 **N°53 Ajouter (i) et (j) :**

(i)	8	(N) R6xx	**(j)**	8	(N) R6x
	AD10	▬▬		AD10	▬▬
	x	(S) V97x		5	(S) V97xx

(i/j) MAX - (i) N3 - N2 - (j) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. Si le Roi perd (2) Attaquer vers le 9.
(i) 3 levées = 6,22% - 2 levées = 64,13% - 1 levée = 26,82%
0 levée = 2,83 % R = 1,74
(j) 4 levées = 6,22% - 3 levées = 62,17% - 2 levées = 26,83%
1 levée = 4,78% R = 2,70

(j) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
(j) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 65,00% - 2 levées = 29,65%
1 levée = 1,96% R = 2,70

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(i) SO1 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers Nord et si Ouest fournit un petit, **soit** mettre le Roi, **soit** donner un coup à blanc.
(i) 3 levées = 3,39% - 2 levées = 65,00% - 1 levée = 31,61% R = 1,72

(i) SO1 (-) (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9.
(i) 2 levées = 70,35% - 1 levée = 29,65% R = 1,70

(i) SO1 (-) (+ 2,83) : (1) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc si Ouest fournit petit (on met le Roi si Ouest fournit le 8, le 10 ou la Dame) et si Est prend du 8 ou du 10 (2) **Soit** attaquer vers le Roi, **soit** attaquer vers Nord en donnant un deuxième coup à blanc
(i) 3 levées = 6,22% - 2 levées = 54,52% - 1 levée = 39,26% R = 1,67
Cf.(c) Sans le 6

(j) SO2 (+ 4,78) - N4 : (1) Attaquer vers le 6. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Roi.
S'il perd au 10 (2) **Soit** attaquer vers le Roi, **soit** laisser courir le Valet.
Si (1) Ouest intercale le 8, le10 ou la Dame mettre le Roi.
(j) 4 levées = 6,22% - 3 levées = 52,56% - 2 levées = 41,22% R = 2,65

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4 - N3 ou MAX - N3

N°53 Ajouter (k) et (l) :

(k)	8	(N) R6x	**(l)**	8	(N) Rxx
	AD10	▬▬		AD10	▬▬
	x	(S) V975x		5	(S) V9765

(k/l) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 65,00% - 2 levées = 31,61% R = 2,72

(k/l) N4 : (1) Attaquer vers le Roi. Si le Roi perd (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 6,22% - 3 levées = 62,17% - 2 levées = 26,83%
1 levée = 4,78% R = 2,70

Page 383

N.B. Pour (k/l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°53 BIS

(a) 8 (N) Rxxx
AD10 ——
7 (S) V98x

(b) 8 (N) Rxx
AD10 ——
7 (S) V98xx

(a/b) MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. Si le Roi perd (2) Attaquer vers le 9
(a) 3 levées = 6,22% - 2 levées = 69,78% - 1 levée = 24,00% R = 1,82
(b) 4 levées = 6,22% - 3 levées = 67,82% - 2 levées = 24,00%
1 levée = 1,96 % R = 2,78

N°54 **(a)** (N) Vxxx
——
(S) R987

(b) (N) Vxx
——
(S) R987x

(a/b) MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale la Dame (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 9. De même sans le 7, mais avec un rendement inférieur.
(a) 3 levées = 6,22% - 2 levées = 81,35% - 1 levée = 12,43% R = 1,94 Cf.N°51(g/i)
(b) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 79,39% - 2 levées = 17,22% **R = 2,862**

(b) SO3 (+2,83) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale la Dame (2) Laisser courir le 9. Si Est intercale l'As (2) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 85,61% - 2 levées = 14,39% **R = 2,856**

VAR 1 (Est = CPL) : (1) Laisser courir le Valet et (2) Attaquer vers le 8. Si nécessaire (3) Attaquer vers le 9.
3/4 levées = 2,83% - 2/3 levées = 79,95% - 1/2 levées = 17,22%
R = 1,856 (a) ou 2,856 (b)

VAR 2 : (1) Laisser courir le 9. (2) Renouveler si l'impasse réussit. Sinon (2) Attaquer vers le 8. Ce maniement est très inférieur, surtout si Est prend de la Dame lorsqu'il détient D10 ou AD10 (cf. N°44).

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°54 Ajouter :

Sans le 7 : (a) R = 1,89 (N) Vxxx
——
(S) R98x

(b) R = 2,82 (N) Vxx
——
(S) R98xx

N°54 Ajouter : Avec le 7 en Nord

(c) 8 (N) V7xx
AD10 ——
x (S) R98x

(d) 8 (N) V7x
AD10 ——
x (S) R98xx

MAX - (c) N3 - N2 - (d) N4 : (1) Laisser courir le 7. Si Est intercale la Dame (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
(c) 3 levées = 6,22% - 2 levées = 81,35% - 1 levée = 12,43% R = 1,94
Cf. N°54(a) - 51(g/i)
(d) 4 levées = 3,39% - 3 levées = 77,44% - 2 levées = 19,17% **R = 2,842**

Page 383 **(d) SO3 (+ 2,83) :** (1) Laisser courir le 7. Si Est intercale la Dame (2) Laisser courir le 9. Si Est intercale l'As (2) Attaquer vers le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 83,65% - 2 levées = 16,35% **R = 2,836**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 384 **N°55** **(a)** (N) V9x — (S) Rxxxx **(b)** (N) V9x — (S) R8xxx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame. Si le 9 tient ou s'il perd à l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers Sud et, si Est ne fournit pas la Dame, mettre un petit. Si nécessaire (3) Attaquer vers le Roi.
La meilleure défense n'affecte pas les pourcentages : Ouest doit mettre la Dame lorsqu'il détient AD10x et, au hasard, la Dame ou le petit lorsqu'il détient Dx,
(a) 3 levées = 62,74% - 2 levées = 32,48% - 1 levée = 4,78% R = 2,58

(a) N4 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Est fournit la Dame (2) Attaquer vers le 9. S'il prend de l'As (2) Jouer le Roi. Si (1) le Roi perd (2) Attaquer **soit** vers le 9 (Est = CPF), **soit** vers le Valet (Ouest = CPF).
4 levées = 3,39% - 3 levées = 53,70% - 2 levées = 36,17%
1 levée = 6,74% R = 2,54

(a) VAR 1 : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame (2) Jouer le Valet. Si (1) le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers Sud et, si est ne fournit pas la Dame, mettre un petit.
3 levées = 57,09% - 2 levées = 38,13% - 1 levée = 4,78% R = 2,52
Mais, si Ouest (1) met un petit avec AD10x et la Dame avec Dx :
3 levées = 69,52% - 2 levées = 25,70% - 1 levée = 4,78% R = 2,65
Mais, si Ouest (1) met la Dame lorsqu'il détient AD10x ou Dx :
3 levées = 63,87% - 2 levées = 31,35% - 1 levée = 4,78% R = 2,59

(a) VAR 2 (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame. Si (1) le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 55,96% - 2 levées = 39,26% - 1 levée = 4,78% R = 2,51
Mais, si Ouest (1) met un petit avec Dx, Cf. MAX :
3 levées = 62,74% - 2 levées = 32,48% - 1 levée = 4,78% R = 2,58

(a) SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 55,96% - 2 levées = 42,09% - 1 levée = 1,96% R = 2,54

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées :
Non Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
2SA, 3C et + = N4
Vulnérable : Partielle = MAX - N3
Manche ou Chelem = N4
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame. Si le 9 tient ou s'il perd à l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si le 9 perd au 10 (2) **Laisser courir le Valet.**
3 levées = 76,87% - 2 levées = 23,13% R = 2,77

(b) N4 : (1) Attaquer vers le 8 **(et non vers le Roi).** S'il perd au 10 (2) Attaquer du Valet et si Est fournit la dernière petite carte, **soit** laisser courir le Valet, **soit** mettre le Roi. Si (1) Est intercale l'As (2) Laisser courir le 9.
ou bien
(1) Laisser courir le 9**.** S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet. Si (1) Est intercale l'As (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 3,39% - 3 levées = 68,96% - 2 levées = 25,70%
1 levée = 1,96% R = 2,74

Page 385

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées :

Non Vulnérable : 1T ou 1K = MAX - N3
1C et + = N4

Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
2SA, 3C et + = N4

S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°55 Ajouter (c) et (d) :

(c)	8	(N) V9x	**(d)**	8	(N) V9x
	AD10	▬▬		AD10	▬▬
	7	(S) R7xxx		x	(S) R76xx

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame. Si le 9 tient ou s'il perd à l'As (2) Attaquer vers le Valet. Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers Sud et, si Est ne fournit pas la Dame, mettre un petit. Si nécessaire (3) Attaquer vers le Roi.

(c) 3 levées = 68,39% - 2 levées = 26,83% - 1 levée = 4,78% R = 2,64
(d) 3 levées = 68,39% - 2 levées = 28,78% - 1 levée = 2,83% R = 2,66

(c/d) La présence du 7 en Sud augmente les chances pour 3 levées (8 ou 10 sec en Ouest)
(d) La présence du 7 et du 6 en Sud permet de faire 2 levées avec une chicane en Ouest

(c) N4 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer du petit vers Sud et si Est ne fournit pas la Dame, mettre **soit** le Roi, **soit** un petit.
Si (1) Est couvre du 10 mettre le Roi et si le Roi perd (2) Attaquer vers le Valet.

ou bien

(1) Attaquer vers le Roi. Si Est fournit la Dame (2) Attaquer vers le 9. S'il prend de l'As (2) Jouer le Roi. Si (1) le Roi perd (2) Attaquer **soit** vers le 9 (Est = CPF), **soit** vers le Valet (Ouest = CPF).

4 levées = 3,39% - 3 levées = 53,70% - 2 levées = 36,17%
1 levée = 6,74% R = 2,54 Cf.(a)

(d) N4 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer du petit vers Sud et si est ne fournit pas la Dame, mettre **soit** le Roi, **soit** un petit.
Si (1) Est couvre du 10 mettre le Roi et si le Roi perd (2) **Soit** attaquer vers le Valet, **soit** laisser courir le 7.

4 levées = 3,39% - 3 levées = 53,70% - 2 levées = 38,13%
1 levée = 4,78% R = 2,56

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame.
Sinon (2) Attaquer vers le Valet.

(c) 3 levées = 61,61% - 2 levées = 36,43% - 1 levée = 1,96% R = 2,60
(d) 3 levées = 61,61% - 2 levées = 38,39% R = 2,62

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3
Manche ou Chelem = N4

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°55 Ajouter (e) et (f) :

(e)	8	(N) V98	**(f)**	8	(N) V98
	AD10	▬▬		AD10	▬▬
	7	(S) Rxxxx		x	(S) R7xxx

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 65,56% - 2 levées = 32,48% - 1 levée = 1,96% **R = 2,636**

N4 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet **ou** Attaquer vers le Roi. Si (1) Est intercale l'As (2) Jouer le Roi.

4 levées = 3,39% - 3 levées = 60,48% - 2 levées = 32,22%
1 levée = 3,91% **R = 2,634**

Page 385

N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le Valet **ou** Attaquer vers le Roi. Si (1) Est intercale l'As (2) Attaquer vers le Valet.

ou

(1) Attaquer du Valet. S'il perd à la Dame (2) Laisser courir le 9 **ou** Attaquer vers le Roi. Si (1) Est intercale l'As (2) Attaquer vers le 9.

3 levées = 66,70% - 2 levées = 29,39% - 1 levée = 3,91% **R = 2,628**

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : N4

S'il faut réaliser 3 levées :

Non Vulnérable : 1T ou 1K = MAX - N2
1C et + = N3

Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
2SA, 3C et + = N3

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(f) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer du Valet. Si Est fournit l'As au premier tour (2) Laisser courir le 8.

4 levées = 3,39% - 3 levées = 77,44% - 2 levées = 19,17% **R = 2,8422**

SO3 (+ 2,82) **:** (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer du Valet. Si Est fournit l'As au premier tour (2) Attaquer vers le Valet.

3 levées = 83,65% - 2 levées = 16,35% **R = 2,8365**

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4

S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°56

(a) (N) R98
AD10
7 (S) Vxxxx

(b) (N) R98
AD10
x (S) V7xxx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 (2) Attaquer **soit** vers le Roi (Ouest = CPF), **soit** vers le 9 (Est = CPF). Si (1) Ouest intercale la Dame (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 9.

4 levées = 3,39% - 3 levées = 77,43% - 2 levées = 17,22%
1 levée = 1,96% R = 2,82

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 9.

4 levées = 6,22% - 3 levées = 74,61% - 2 levées = 19,17% R = 2,87

idem N° 51 (h)

N°57

(a) (N) RV
(S) xxxxxx

(b) (N) RV
(S) 9xxxxx

(c) (N) RV
(S) 98xxxx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 - (b) MAX - N5 - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (Est = CPF), **soit** vers le Roi (Ouest = CPF). (b) Si Ouest (1) fournit le 10 mettre le Valet.

(a) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,17

(b) 5 levées = 3,39% - 4 levées = 44,09% - 3 levées = 40,13%
2 levées = 10,43% - 1 levée = 1,96% R = 3,37

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N5 - N4 - N3 (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers Nord et mettre le Valet si Ouest fournit le 10. Sinon mettre le Roi.

5 levées = 3,39% - 4 levées = 55,39% - 3 levées = 37,31%
2 levées = 3,91% R = 3,58

N.B. La présence du 7 (RV / 987xxx) assure 3 levées et augmente le rendement : R = 3,62

(c) VAR (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet.

5 levées = 3,39% - 4 levées = 52,57% - 3 levées = 40,13%
2 levées = 3,91% R = 3,55

Page 385 **N°58** **(a)** (N) Vx

(S) R98xxx

MAX - N4 - N3 - et Est = CPC : (1) Attaquer du petit vers le 8. Si le 8 perd au 10 (2) Laisser courir le Valet (Ouest = CPF) **ou** Attaquer vers le Roi (Est = CPF). Sinon (2) Laisser courir le Valet.

ou bien - Ouest = CPC :

(1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer **soit v**ers le 8 (Ouest = CPF), **soit** vers le Roi (Est = CPF). Sinon (2) attaquer vers le 8.

4 levées = 72,35% - 3 levées = 25,69% - 2 levées = 1,96% R = 3,70

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

Page 386 **N°59** **(a)** (N) Vx

(S) R987xx

MAX - N4 : (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer **soit** vers le 7 (Ouest = CPF), **soit** vers le Roi (Est = CPF). Si (1) Est prend de l'As (2) Attaquer vers le 7.

4 levées = 78,00% - 3 levées = 22,00% R = 3,78

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°60 **(a)** (N) Vx **(b)** (N) Vx

(S) Rxxxxx (S) R9xxxx

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.

4 levées = 47,48% - 3 levées = 45,78% - 2 levées = 6,74% R = 3,41

VAR - N4 (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Donner un coup à blanc;

4 levées = 47,48% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 15,22% R = 3,32

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) Attaquer **soit** vers le Roi (Est = CPF), **soit** vers le 9 (Ouest = CPF).

4 levées = 54,26% - 3 levées = 39,00% - 2 levées = 6,74% R = 3,48

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Ajouter N°60 BIS :

(a) (N) V9 **(b)** (N) V9 **(c)** (N) V9

(S) Rxxxxx (S) R7xxxx (S) R8xxxx

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer **soit** vers le 9, **soit** vers le Valet. Si le 9 perd au 10 ou si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.

4 levées = 50,87% - 3 levées = 42,39% - 2 levées = 6,74% R = 3,44

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer **soit** vers le 9, **soit** vers le Valet. Si le 9 perd au 10 ou si le Valet perd à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.

ou bien

(1) Attaquer vers le 9. Si Ouest fournit le 8 et si le 9 perd au 10 (2) Laisser courir le Valet.

ou bien

(1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 8 et si le Valet perd à la Dame (2) Laisser courir le 9.

4 levées = 50,87% - 3 levées = 42,39% - 2 levées = 6,74% R = 3,44

N.B. Les maniements MAX sont tous MTPP.

Page 386 **(c) MAX - N4 - N3 :** (1) Laisser courir le Valet. S'il perd à la Dame (2) **Soit** attaquer vers le Roi, **soit** laisser courir le 9.
4 levées = 66,70% - 3 levées = 29,39% - 2 levées = 3,91% R = 3,63

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 7 (V9 / R87xxx) assure 3 levées et augmente le rendement :
4 levées = 78,00% R = 3,78

N°61 **(a)** (N) R9

(S) Vxxxxx

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il tient, Ouest fournissant la Dame (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 47,48% - 3 levées = 42,39%
2 levées = 6,74% R = 3,48

VAR (-) - (sans communication) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest fournit la Dame et si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 44,09% - 3 levées = 40,13%
2 levées = 12,39% R = 3,38

N°61 Ajouter :

(b) (N) R9

(S) V7xxxx

(c) (N) R9

(S) V8xxxx

(b) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit petit et si le Roi perd (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) Ouest fournit le 8 et si le Roi perd (2) **Soit** attaquer vers le Valet, **soit** laisser courir le 9.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 47,48% - 3 levées = 42,39%
2 levées = 6,74% R = 3,48

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) **Soit** laisser courir le 9, **soit** Attaquer vers le Valet.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 62,18% - 3 levées = 30,52%
2 levées = 3,91% R = 3,65

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 7 (R9 / V87xxx) assure 3 levées et augmente le rendement :
3 levées = 34,43% R = 3,69

Page 387 **N°62** **(a)** (N) Rx

(S) Vxxxxx

(b) (N) Rx

(S) V9xxxx

(a) MAX - N5 - N4 - N3 (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi. S'il tient, Ouest fournissant la Dame (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 44,09% - 3 levées = 45,78%
2 levées = 6,74% R = 3,44

VAR - N5 - N4 (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Donner un coup à blanc.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 44,09% - 3 levées = 37,30%
2 levées = 15,22% R = 3,36

(b) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest intercale la Dame (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer **soit** vers le Valet (Est = CPF), **soit** vers le 9 (Ouest = CPF).
5 levées = 3,39% - 4 levées = 53,70% - 3 levées = 36,17%
2 levées = 6,74% R = 3,54

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 387 **(b) N.B. La présence du 8 en Sud (Rx / V98xxx)** augmente le rendement :
R = 3,65

La présence du 7 et du 8 (Rx / V987xx) assure 3 levées et augmente le rendement
3 levées = 34,43% R = 3,69

N°63 **(a)** (N) xx
(S) RV9xxx

(b) (N) 98
(S) RVxxxx

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le Valet (Ouest = CPF).
ou bien
Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le Roi (Est = CPF).
Sans indication : Après(1) l'échec de la première impasse, on peut au hasard (2) tenter l'une des deux autres possibles,
5 levées = 16,96% - 4 levées = 52,56% - 3 levées = 22,87%
2 levées = 5,65% - 1 levée = 1,96% R = 3,77

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 7 en Sud (xx / RV97xx) augmente le rendement : R = 3,80

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi (Est = CPF) **ou bien** (2) Laisser courir le 8 (Ouest = CPF, ou si Est défausse). Si le 9 perd à l'As ou si Est prend de l'As (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 59,91% - 3 levées = 31,35%
2 levées = 1,96% R = 3,72
Les pourcentages tiennent compte de la meilleure défense qui consiste pour Est à (1) couvrir le 9 lorsqu'il détient D10x (6,78%) ou D10xx (2,83%). Sinon les chances pour 5 ou 4 levées sont augmentées d'autant.

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) N5 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 29,65%
2 levées = 7,61% R = 3,69

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

N°63 **Ajouter :**

(c) (N) 8x
(S) RV9xxx

(d) (N) xx
(S) RV98xx

(e) (N) 7x
(S) RV98xx

(f) (N) 98
(S) RV7xxx

(c) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) **Soit** laisser courir le 8, **soit** attaquer vers le Roi.
ou bien
(1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) **Soit** laisser courir le 8, **soit** attaquer vers le Roi.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 58,21% - 3 levées = 22,87%
2 levées = 1,96% R = 3,90

N.B. Les 4 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) **Soit** attaquer vers le 9, **soit** attaquer vers le Roi.
ou bien
(1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 61,04% - 3 levées = 20,04%
2 levées = 1,96% R = 3,93

Page 387 **N.B. Les 3 maniements MAX sont MTPP.**

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) **Soit** attaquer vers le Roi, **soit** laisser courir le 7.

ou bien

(1) Laisser courir le 7. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 61,04% - 3 levées = 22,00% R = 3,95

N.B. Les 3 maniements MAX sont MTPP.

(f) MAX - N5 - N4 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 61,04% - 3 levées = 22,00% R = 3,95

VAR - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd à la Dame (2) **Soit** attaquer vers le Roi, **soit** laisser courir le 9.
5 levées = 16,96% - 4 levées = 58,21% - 3 levées = 24,83% R = 3,92

Page 388 **N°64** **(a)** (N) xx / (S) RVxxxx **(b)** (N) 9x / (S) RVxxxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - N2 - (b) N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 26,82%
2 levées = 8,48% - 1 levée = 1,96% R = 3,64
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 49,17% - 3 levées = 29,65%
2 levées = 5,65% - 1 levée = 1,96% R = 3,67

(a) N.B. La présence du 8 en Sud (xx / RV8xxx) augmente le rendement sans modifier le maniement.

(b) SO3 (+ 0,87) et SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9, puis (2) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPF), **soit** vers le Roi (Est = CPF), sauf si Ouest a pris de l'As.
4 levées = 50,30% - 3 levées = 42,96% - 2 levées = 6,74% R = 3,44

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 (jamais SO3 - SO2)

N°64 Ajouter :

(c) (N) 9x / (S) RV76xx

(c) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 52,56% - 3 levées = 29,09%
2 levées = 4,78% R = 3,75

N°65 (N) xx(xx) / (S) RVx(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e) remplace le N°65(a)**

MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 12,44%
1 levée = 4,78% R = 3,11

VAR (Est = CPF + CPC) : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 26,56% - 3 levées = 56,22% - 2 levées = 12,44%
1 levée = 4,78% R = 3,05

N°65 BIS (N) xx(xx) / (S) RV9(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e) remplace le N°65(b)**

MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 56,22% - 2 levées = 6,22%
1 levée = 4,78% R = 3,17

Page 388 **VAR (Est = CPF + CPC) :** (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 26,56% - 3 levées = 62,44% - 2 levées = 6,22%
1 levée = 4,78% R = 3,11

N.B. La présence du 8 en Nord ou en Sud augmente le rendement (R = 3,22) et assure 2 levées. (Cf. N°65TER)

N°65 TER (N) 9xx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°65(c)**
(S) RVx(xx)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 32,78% - 3 levées = 56,22% - 2 levées = 11,00% R = 3,22
Avec 3 cartes en Nord (**9xx)**, si Est ne fournit pas au premier tour (2) Attaquer vers le 9.

VAR (Est = CPF + CPC) : (1) Attaquer vers le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 26,56% - 3 levées = 62,44% - 2 levées = 11,00% R = 3,16

N°65 TER Ajouter :

(e) (N) 9x
(S) RVxxxxx

(f) (N) 9x
(S) RV8xxxx

(g) (N) 98
(S) RVxxxxx

(h) (N) 9
(S) RV8xxxxx

(e) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 32,78% - 5 levées = 56,22% - 4 levées = 6,22%
3 levées = 4,78% R = 5,17

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9.
6 levées = 6,22% - 5 levées = 71,78% - 4 levées = 22,00% R = 4,84
(Rectifier les pourcentages du dictionnaire)

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 5 ou 6 levées : MAX - N6 - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4

(f) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est fournit (2) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 32,78% - 5 levées = 56,22% - 4 levées = 11,00% R = 5,22

(g) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer du 9. Si Est ne fournit pas laisser courir le 9. Sinon mettre le Valet et (2) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 32,78% - 5 levées = 56,22% - 4 levées = 11,00% R = 5,22

(h) MAX - N7 - N6 : (1) Attaquer du 9. Si Est ne founit pas, laisser courir le 9. Sinon mettre le Valet **ou** le Roi.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 57,65% - 5 levées = 22,00% R = 5,98

N.B. Les 2 maniements sont MTPP.

Page 389 **N°66** (N) Vxx(x) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e) remplace le N°66(a)**
(S) Rx(xxx)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi et, si nécessaire (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 15,78% R = 3,05

Page 389

(f) (N) Vx **Remplace le N°67(a)**

(S) Rxxxxxx

MAX - N6 : (1) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 51,44% - 4 levées = 23,43%
3 levées = 4,78% R = 4,87

SO5 (+12,44) - SO4 (+4,78) : Attaquer (1) vers le Valet et, si nécessaire (2) vers le Roi.
5 levées = 84,22% - 4 levées = 15,78% R = 4,84

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 4 ou 5 levées : SO5 - SO4

N°66 BIS (N) V9xx 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°66(b)**

(S) Rxx(xx)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi et, si nécessaire (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 26,57% - 3 levées = 62,43% - 2 levées = 11,00% R = 3,16

N°66 BIS Ajouter :

(d) (N) V9 **(e)** (N) V9x **(f)** (N) V9xxxxx

(S) Rxxxxxx (S) Rxxxxx (S) Rx

(d) MAX - N6 : (1) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 51,43% - 4 levées = 23,44%
3 levées = 4,78% R = 4,87

SO5 (+ 12,44) - SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le Valet.
ou bien
(1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 84,22% - 4 levées = 15,78% R = 4,84

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 4 ou 5 levées : SO5 - SO4

(e) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 15,78% R = 4,11

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 89,00% - 3 levées = 11,00% R = 3,89

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées :
Non Vulnérable : Partielle = MAX - N5
Manche = SO4
Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
2SA, 3C et + = SO4

(f) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Attaquer vers le Valet.
6 levées = 26,57% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 15,78% R = 5,11

Page 389 **Ajouter :**

N°66 TER (N) Vxx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**

(S) R9x(xx)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Roi. **Cf.N°66**
4 levées = 20,35% - 3 levées = 63,87% - 2 levées = 15,78% R = 3,05

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 75,43% - 2 levées = 11,00% R = 3,03

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
(a/d) idem pour 3, 5 ou 4 levées

(e) (N) Vx

(S) R9xxxxx

(e) MAX - N6 : (1) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 17,22%
3 levées = 4,78% R = 4,94

SO5 (+ 6,22) : (1) Attaquer vers le 9.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 70,65% - 4 levées = 11,00%
3 levées = 4,78% R = 4,93

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le Valet.
5 levées = 84,22% - 4 levées = 15,78% R = 4,84

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 5 levées : SO4
Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°67 (N) V8xx 3 combinaisons **(a/b/c)**

(S) R9x(xx)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 26,57% - 3 levées = 62,43% - 2 levées = 11,00% R = 3,16

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 19,78% - 3 levées = 74,00% - 2 levées = 6,22% R = 3,14

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
(c) idem pour 3, 5 ou 4 levées

(d) (N) V8 **(e)** (N) V8x **(f)** (N) V8xxxxx

(S) R9xxxxx (S) R9xxxx (S) R9

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer du Valet et le laisser courir si Est fournit la petite carte restante, mais mettre le Roi si Est fournit le 10.
6 levées = 19,78% - 5 levées = 64,44% - 4 levées = 15,78% R = 5,04

N6 : (1) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 22,00% R = 4,98

Page 389

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4, 5 ou 6 levées : MAX - N5 **(jamais N6)**

(e) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 15,78% R = 4,11

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 93,78% - 3 levées = 6,22% R = 3,94

VAR 1 : (1) Attaquer du Valet et le laisser courir si Est fournit la petite carte restante, mais mettre le Roi si Est fournit le 10.
5 levées = 19,78% - 4 levées = 69,22% - 3 levées = 11,00% R = 4,09

VAR 2 : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 19,78% - 4 levées = 69,22% - 3 levées = 11,00% R = 4,09

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées :
Non Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = VAR 1 ou VAR 2
2SA, 3C et + = SO4
Vulnérable : SO4

(f) MAX - N7 - N6 : (1) Attaquer vers le Roi. **Cf. N°66 BIS (f)**
6 levées = 26,57% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 15,78% R = 5,11

N°67 BIS (N) Vxx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**

(S) R98(xx)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 26,57% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 15,78% R = 3,11

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer du Valet et le laisser courir si Est fournit la petite carte restante, mais mettre le Roi si Est fournit le 10.
ou bien
(1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 19,78% - 3 levées = 69,22% - 2 levées = 11,00% R = 3,09

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
(a/d) idem pour 3, 5 ou 4 levées

(e) (N) Vx

(S) R98xxxx

MAX - N5 : (1) Attaquer du Valet et le laisser courir si Est fournit la petite carte restante, mais mettre le Roi si Est fournit le 10.
6 levées = 19,78% - 5 levées = 59,22% - 4 levées = 11,00% R = 5,09

N6 : (1) Attaquer du Valet et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon, mettre le Roi.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 22,00% R = 4,98

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4, 5 ou 6 levées : MAX - N5 **(jamais N6)**

N°67 TER (N) V98(x) 3 combinaisons **(a/b/c)**

(S) Rxx(xx)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 26,57% - 3 levées = 62,43% - 2 levées = 11,00% R = 3,16

Page 389

(d) (N) V98

(S) Rxxxxx

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Attaquer vers le Valet. **Cf.N°66 BIS (e)**
5 levées = 26,57% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 15,78% R = 4,11

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 89,00% - 3 levées = 11,00% R = 3,89

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées :
Non Vulnérable : Partielle = MAX - N5
Manche = SO4
Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5
2SA, 3C et + = SO4

N°67 QUATRE (N) V987 — 3 combinaisons **(a/b/c)**

(S) Rxx(xx)

(N) V98x — 3 combinaisons **(d/e/f)**

(S) R7x(xx)

(N) V9xx — 3 combinaisons **(g/h/i)**

(S) R87(xx)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 26,57% - 3 levées = 62,43% - 2 levées = 11,00% R = 3,16

SO3 (+ 4,78) : (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 19,78% - 3 levées = 74,00% - 2 levées = 6,22% R = 3,14

N.B. Pour (a/b/d/e/g/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
(c/f/i) idem pour 3, 5 ou 4 levées

(j) (N) V98 — **(k)** (N) V9x — **Cf.N°67 (e)**

(S) R7xxxx — (S) R87xxx

(j/k) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 26,57% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 15,78% R = 4,11

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 93,78% - 3 levées = 6,22% R = 3,94

VAR 1 : (1) Attaquer du Valet et le laisser courir si Est fournit la petite carte restante, mais mettre le Roi si Est fournit le 10.
5 levées = 19,78% - 4 levées = 69,22% - 3 levées = 11,00% R = 4,09

VAR 2 : (1) Laisser courir le 9.
5 levées = 19,78% - 4 levées = 69,22% - 3 levées = 11,00% R = 4,09

N.B. Pour (j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées :
Non Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = VAR 1 ou VAR 2
2SA, 3C et + = SO4
Vulnérable : SO4

Page 389 **N°68** **(a)** (N) RV
(S) xxxxxxx

(b) (N) RV
(S) 9xxxxxx

(c) (N) RV
(S) 98xxxxx

MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (Est = CPF), **soit** vers le Roi (Ouest = CPF).
(a) 6 levées = 20,35% - 5 levées = 51,44% - 4 levées = 23,43%
3 levées = 4,78% R = 4,87
(b) 6 levées = 20,35% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 17,22%
3 levées = 4,78% R = 4,94
(c) 6 levées = 20,35% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 22,00% R = 4,98

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 390 **N°69** (N) xx(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°69(a)**
(S) RVx(xx)

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et, si nécessaire (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 63,00% - 3 levées = 26,00% - 2 levées = 11,00% R = 3,52

N°69 BIS (N) Vxx(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e) remplace le N°69(b)**
(S) Rxx(xx)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers Sud et, si Est fournit le 10, mettre **soit** un petit (Ouest = CPF), **soit** le Roi (Est = CPF).
4 levées = 52,00% - 3 levées = 48,00% R = 3,52

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°70 **(a)** (N) RV
(S) xxxxxxxx

MAX - N7 - N6 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (Est = CPF), **soit** vers le Roi (Ouest = CPF).
7 levées = 52,00% - 6 levées = 37,00% - 5 levées = 11,00% R = 6,41

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°71 **(a)** (N) Rx
(S) Vxxxxxxx

MAX - N7 : (1) Attaquer vers le Roi et, si nécessaire (2) Attaquer vers leValet.
7 levées = 52,00% - 6 levées = 48,00% R = 6,52

VAR - N7 - (Est = CPF) : (1) Attaquer vers Nord et, si Ouest fournit le 10, mettre le petit.
7 levées = 52,00% - 6 levées = 37,00% - 5 levées = 11,00% R = 6,41

N°72 **(a)** (N) Vx
(S) Rxxxxxxx

MAX - N7 : (1) Attaquer vers Sud et, si Est fournit le 10, mettre **soit** un petit (Ouest = CPF), **soit** le Roi (Est = CPF).
7 levées = 52,00% - 6 levées = 37,00% - 5 levées = 11,00% R = 6,41

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO6 (+ 11,00) : (1) Attaquer vers le Valet.
7 levées = 26,00% - 6 levées = 74,00% R = 6,26

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 ou 7 levées : MAX - N7
S'il faut réaliser 6 levées : SO6

Page 393

AVEC UN SINGLETON OU UNE CHICANE EN NORD

N°1 Modifier la numérotation du dictionnaire :
Le N°1(a) devient **N°1 (a/b/c/d/e/f/g)**
Le N°1(b) devient **N°1 BIS (a/b/c/d/e/f/g/h)**

N°1 x **De 3 à 9 cartes :**
N°1 (a/b/c/d/e/f/g)
(S) Rx(xxxxxx)

MAX - N1 (3 cartes) à N7 (9 cartes) : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Jouer des petites cartes jusqu'à ce que la longueur soit maître.

(a/b/c) 3/5 cartes : 1 levée = 50% - 0 levée = 50% R = 0,50

(d) 6 cartes : 2 levées = 31,09% - 1 levée = 50,00% - 0 levée = 18,91% R = 1,12

(e) 7 cartes : 4 levées = 17,76% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 31,49%
1 levée = 8,01% - 0 levée = 0,75% R = 2,68

(f) 8 cartes : 5 levées = 33,91% - 4 levées = 48,04% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 4,14

(g) 9 cartes : 7 levées = 20,35% - 6 levées = 45,22% - 5 levées = 29,65%
4 levées = 4,78% R = 5,81

N°1 BIS x **De 3 à 10 cartes :**
N°1 (a/b/c/d/e/f/g/h)
(S) R10(xxxxxxx)

MAX - N1 (3 cartes) à N8 (10 cartes) : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Jouer des petites cartes jusqu'à ce que le Dix soit maître.

(a) 3 cartes : 1 levée = 50% - 0 levée = 50% R = 0,50

(b) 4 cartes : 1 levée = 50,12% - 0 levée = 49,88% R = 0,501

(c) 5 cartes : 2 levées = 0,42% - 1 levée = 52,41% - 0 levée = 47,17% R = 0,53

(d) 6 cartes : 3 levées = 0,89% - 2 levées = 34,64% - 1 levée = 46,28%
0 levée = 18,19% R = 1,18

(e) 7 cartes : 4 levées = 17,76% - 3 levées = 43,61% - 2 levées = 29,87%
1 levée = 8,01% - 0 levée = 0,75% R = 2,70

(f) 8 cartes : 5 levées = 37,30% - 4 levées = 44,65% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 4,17

(g) 9 cartes : 7 levées = 20,35% - 6 levées = 45,22% - 5 levées = 29,65%
4 levées = 4,78% R = 5,81

(h) 10 cartes : 8 levées = 39,00% - 7 levées = 50,00% - 5 levées = 11,00% R = 7,28

N°2 **(a)** (N) x **(b)** (N) x
(S) R109x (S) R109xx

MAX - (a) N2 - N1- (b) N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi (2) Jouer un petit et (3) le 10.
(a) 2 levées = 1,64% - 1 levée = 55,22% - 0 levée = 43,14% R = 0,59
(b) 3 levées = 0,89% - 2 levées = 37,55% - 1 levée = 51,61%
0 levée = 9,95% R = 1,29

Page 393 **N°2** **Ajouter :**

(c) (N) x
(S) R1097

(d) (N) x
(S) R1097x

(e) (N) x
(S) R10976

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Est intercale la Dame (2) Jouer le 7.
Sinon (2/3) Jouer le 10 et le 9.
2 levées = 1,64% - 1 levée = 60,18% - 0 levée = 38,18% R = 0,63

(d) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Jouer le petit et (3) Jouer le Roi.
Si (1) Est intercale le 8 mettre le 10 et (2) Jouer le Roi.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 47,88% - 1 levée = 44,67%
0 levée = 6,56% R = 1,43

N3 - SO2 (+ 1,45) : (1) Attaquer vers le Roi. Si Est intercale la Dame (2) Jouer le petit.
Sinon (2/3) Jouer le 10 et le 9.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 49,33% - 1 levée = 37,41%
0 levée = 12,37% R = 1,39

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : Partielle = MAX
Manche = SO2
Vulnérable : Partielle = MAX
Manche = MAX ou SO2

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi (2) Jouer le 10 et (3) Jouer soit le 9, soit le 7.
3 levées = 2,34% - 2 levées = 56,60% - 1 levée = 41,06% R = 1,61

Page 394 **N°3** **(a)** (N) 8
(S) R109x

(b) (N) 8
(S) R109xx

MAX - (a) N2 - (b) N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. Si Est intercale la Dame ou le Valet, mettre le Roi, puis jouer (2) un petit et (3) le 10. Sinon, jouer (2) le Roi et (3) le 10.
(a) 2 levées = 1,64% - 1 levée = 98,36% R = 1,02
(b) 3 levées = 0,89% - 2 levées = 64,19% - 1 levée = 34,92% R = 1,66
N.B. Si Est ne couvre pas le 8 lorsqu'il détient Dx, Vx ou DVx :
(a) 2 levées = 6,81% - 1 levée = 93,19% R = 1,07
(b) 3 levées = 4,44% - 2 levées = 66,45% - 1 levée = 29,11% R = 1,75

N°4 **(a)** (N) x
(S) R1098

(b) (N) x
(S) R10987

MAX - (a) N2 - (b) N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Roi.
(a) 2 levées = 7,17% - 1 levée = 92,83% R = 1,07
(b) 3 levées = 14,13% - 2 levées = 85,87% R = 2,14

N°4 **Ajouter (Sans le 7) :**

(c) (N) x
(S) R1098x

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Roi, Cf N°2(b)
Si Est intercale la Dame ou le Valet ou si le Roi tient (2) Donner un coup à blanc. Si Est intercale l'As (2) Jouer le Roi. Sinon, c'est-à-dire si Est n'intercale pas un honneur ou si le Roi perd, (2) Jouer le 10.
3 levées = 3,80% - 2 levées = 72,42% - 1 levée = 23,78% R = 1,80

N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Jouer le Roi.
S'il perd à l'As (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 67,91% - 1 levée = 27,65% R = 1,77

Page 394 **N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 **(jamais N3)**

N°4 Ajouter (Avec le 7 en Nord) :

(d) (N) 7

(S) R1098x

MAX - N3 : (1) Laisser courir le 7. Si Est intercale la Dame ou le Valet (2) Jouer le 10. Sinon (2) Jouer le Roi.
3 levées = 5,17% - 2 levées = 94,83% R = 2,05

N°5 **(a)** (N) x — (S) R109xxx **(b)** (N) x — (S) R1098xx

MAX - N4 - N3 - N2 - (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi, puis (a) Jouer (2) un petit et (3) le 10, ou (b) Jouer (2/3) le 10 et le 9.
(a) 4 levées = 24,22% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 19,38%
1 levée = 5,59% - 0 levée = 0,75% R = 2,91
(b) 4 levées = 24,22% - 3 levées = 65,81% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,49% R = 3,13

VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le Valet ou la Dame (2/3) Jouer le 10 et le 9, sauf (a) Si le Roi reste maître, jouer (2) un petit et (3) le 10. Sinon, jouer (2) le Roi et (3) le 10.
(a) 4 levées = 10,33% - 3 levées = 51,03% - 2 levées = 31,09%
1 levée = 6,80% - 0 levée = 0,75% R = 2,63
(b) 4 levées = 23,26% - 3 levées = 64,35% - 2 levées = 10,90%
1 levée = 1,49% R = 3,09

N.B. On admet arbitrairement que Est n'intercale pas au premier tour avec DVx contre le maniement MAX, mais qu'il le fait dans le cas (a) contre le maniement VAR, ce qui est la meilleure défense théorique,

(b) N.B. La présence du 7 en Sud (R10987x) augmente le rendement et assure 2 levées
4 levées = 29,07% - 3 levées = 69,44% - 2 levées = 1,49% R = 3,28
La présence du 7 et du 6 en Sud assurerait 3 levées,

Page 395 **N°6** **(a)** (N) 8 — (S) R109xxx **(b)** (N) 7 — (S) R1098xx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N3 : (1) Laisser courir (a) le 8 ou (b) le 7. Si Est intercale la Dame ou le Valet mettre le Roi et (2/3) Jouer le 10 et le 9 sauf (a) si le Roi reste maître, alors jouer (2) un petit et (3) le 10. Sinon, jouer (2) le Roi et (3) le 10. Est doit couvrir s'il détient Dx - Vx - DVx.
(a) 4 levées = 11,95% - 3 levées = 72,02% - 2 levées = 14,54%
1 levée = 1,49% R = 2,94
(b) 4 levées = 23,26% - 3 levées = 75,25% - 2 levées = 1,49% R = 3,22

N4 : (1) Attaquer vers le Roi. Cf. N°5 - MAX et N4. (1) Laisser courir le 8 ou le 7 si Est défausse au premier tour.
(a) 4 levées = 24,22% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 19,38%
1 levée = 6,34% R = 2,92
(b) 4 levées = 24,22% - 3 levées = 65,81% - 2 levées = 9,22%
1 levée = 0,75% R = 3,14

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 - N2 **(jamais N4)**

Page 395 **N°6 Ajouter :**

Avec le 5 et le 4 en Sud : **(c)** (N) 8

(S) R10954x

le maniement **N4**, (1) Attaquer vers le Roi, devient le **MAX :**
4 levées = 24,22% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 21,81%
1 levée = 3,91% R = **2,946** au lieu de **2,944** !!

SO3 (+ 9,69) - SO2 (+ 2,42) : (1) Laisser courir le 8
4 levées = 11,95% - 3 levées = 72,02% - 2 levées = 14,54%
1 levée = 1,49% R = **2,944**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : SO3 - SO2

Avec le 6 en Sud, sans le 5 : **(d)** (N) 8

(S) R1096xx

MAX - N2 : (1) Attaquer du 8. Si Est fournit le 7 mettre le Roi. Si Est couvre de la Dame ou du Valet et si le Roi tient, jouer (2) un petit et (3) le 10, mais si le Roi perd, jouer (2/3) le 10 et le 9. Sinon (1) Laisser courir le 8.
4 levées = 13,73% - 3 levées = 71,46% - 2 levées = 13,32%
1 levée = 1,49% R = **2,974**

N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 24,22% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 20,60%
1 levée = 5,12% R = 2,93

SO3 (+ 1,21) : (1) Laisser courir le 8. Si Est couvre de la Dame ou du Valet et si le Roi tient (2) Jouer un petit **ou** le 10.
4 levées = 11,95% - 3 levées = 74,45% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = **2,969**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Avec le 6 et le 5 en Sud : **(e)** (N) 8

(S) R10965x

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 24,22% - 3 levées = 57,33% - 2 levées = 17,70%
1 levée = 0,75% R = 3,05

SO3 (+ 7,27) - SO2 (+ 0,75) : (1) Attaquer du 8. Si Est fournit le 7 ou couvre de la Dame ou du Valet, mettre le Roi. Sinon laisser courir le 8.
4 levées = 13,73% - 3 levées = 75,09% - 2 levées = 11,18% R = 3,03

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
2SA, 3C et + = SO3 - SO2
Vulnérable : SO3 - SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

Page 395 **N°6** **Avec le 7 et le 6 en Sud :** **(f)** (N) 8

(S) R10976x

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 29,07% - 3 levées = 69,44% - 2 levées = 1,49% R = 3,28

SO3 (+ 1,49) : (1) Laisser courir le 8.
4 levées = 25,68% - 3 levées = 74,32% R = 3,26

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées :
Non Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N4
2SA, 3C et + = SO3
Vulnérable : SO3

N°7 **(a)** (N) x

(S) R109xxxx

(b) (N) x

(S) R1098xxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N5 - N4 - (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Jouer le 10.
(a) 5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,23
(b) 5 levées = 48,61% - 4 levées = 47,48% - 3 levées = 3,91% R = 4,45

N.B.(b) La présence du 7 en Sud (x / R10987xx) assure 4 levées.

VAR 1 - (a) N5 - (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Roi.
(a) 5 levées = 37,30% - 4 levées = 47,48% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,20
(b) 5 levées = 42,96% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 3,91% R = 4,39

VAR 2 (Ouest = CPF + CPC) : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Jouer le 10.
(a) 5 levées = 33,91% - 4 levées = 50,87% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,17
(b) 5 levées = 39,57% - 4 levées = 56,52% - 3 levées = 3,91% R = 4,36

N°7 Ajouter :

(c) (N) x

(S) R10976xx

(d) (N) 8

(S) R109xxxx

(e) (N) 8

(S) R1096xxx

(f) (N) 8

(S) R1097xxx

(g) (N) 8

(S) R10976xx

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit petit mettre le Roi. Si Est fournit le 8 mettre soit le Roi, soit le 9.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 9,57% R = 4,28

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 8.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 58,79% - 3 levées = 3,91% R = 4,33

VAR - N5 : (1) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 12,39% R = 4,25

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit petit laisser courir le 8. Si Est fournit le 7, soit mettre le Roi, soit laisser courir le 8.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 58,79% - 3 levées = 3,91% R = 4,33

Page 395 **(f) MAX - N5 :** (1) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 48,61% - 4 levées = 49,43% - 3 levées = 1,96% R = 4,47

SO4 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 8.
5 levées = 42,96% - 4 levées = 57,04% R = 4,43

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(g) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Roi.
5 levées = 48,61% - 4 levées = 51,39% R = 4,49

Page 396 **N°8** **(a)** (N) x
(S) R109xxxxx

(b) (N) 8
(S) R109xxxxx

(a) MAX - N7 - N6 - N5 - (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi.
7 levées = 20,35% - 6 levées = 57,65% - 5 levées = 17,22%
4 levées = 4,78% R = 5,94

N.B. La présence du 8 en Sud (R1098xxxx) augmente le rendement et assure 5 levées

VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 10.
7 levées = 13,57% - 6 levées = 58,22% - 5 levées = 23,43%
4 levées = 4,78% R = 5,81

(b) MAX - N7 - N6 - (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi (Laisser courir le 8 si Est ne fournit pas).
7 levées = 20,35% - 6 levées = 57,65% - 5 levées = 22,00% R = 5,98

VAR (Ouest = CPF) : (1) Laisser courir le 8 (si Est met un petit ou ne fournit pas).
7 levées = 13,57% - 6 levées = 58,22% - 5 levées = 28,21% R = 5,85

N°9 Modifier la numérotation :
Le N°9(a) devient **N°9 (a/b/c/d)**
Le N°9(b) devient **N°9 BIS (a/b/c/d/e)**

N°9 R
(S) xxxxx(xxxx)

De 6 à 9 cartes :
N°9 (a/b/c/d)

MAX - Nx : Jouer (1) Le Roi et (2/3..) des petits jusqu'à ce que la longueur soit maître.
(a) Avec 6 cartes : 1 levée = 62,17% - 0 levée = 37,83% R = 0,62
(b) Avec 7 cartes : 3 levées = 35,53% - 2 levées = 48,45% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,18
(c) Avec 8 cartes : 4 levées = 67,83% - 3 levées = 28,26% - 2 levées = 3,91% R = 3,64
(d) Avec 9 cartes : 6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,74% - 4 levées = 9,56% R = 5,31

N°9 BIS R
(S) 10xxxx(xxxx)

De 6 à 10 cartes :
N°9 BIS (a/b/c/d/e)

MAX - Nx : Jouer (1) Le Roi et (2/3..) des petits jusqu'à ce que le 10 soit maître.
(a) Avec 6 cartes : 2 levées = 8,88% - 1 levée = 54,75% - 0 levée = 36,37% R = 0,73
(b) Avec 7 cartes : 3 levées = 38,76% - 2 levées = 45,22% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,21
(c) Avec 8 cartes : 5 levées = 6,78% - 4 levées = 61,05% - 2 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,71
(d) Avec 9 cartes : 6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,74% - 4 levées = 9,56% R = 5,31
(e) Avec 10 cartes : 7 levées = 78,00% - 6 levées = 22,00% R = 6,78

Page 396 **N°10** **(a)** (N) R — (S) 109xxx **(b)** (N) R — (S) 1098xx

(a) MAX - N2 - N1 : Jouer (1) Le Roi (2) un petit et (3) le 10.
2 levées = 10,34% - 1 levée = 69,76% - 0 levée = 19,90% R = 0,90

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Jouer le Roi. Si la Dame ou le Valet tombe, jouer (2) un petit et (3) le 10. Sinon (2/3) Jouer le 10 et le 9.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 64,11% - 1 levée = 34,44% R = 1,67

La présence du 6 (R / 10986x) augmente le rendement :
3 levées = 1,45% - 2 levées = 73,80% - 1 levée = 24,75% R = 1,77

N°10 **Ajouter :**

Avec le 7 : **(c)** (N) R — (S) 1097xx **(d)** (N) R — (S) 10976x

(c) MAX - N2 : Jouer (1) Le Roi et (2/3) le 10 et le 9.
2 levées = 28,09% - 1 levée = 47,16% - 0 levée = 24,75% R = 1,03

SO1 (+ 11,63) : Jouer (1) le Roi (2) un petit et (3) le 10.
2 levées = 13,24% - 1 levée = 73,64% - 0 levée = 13,12% R = 1,00

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(d) MAX - N2 : Jouer (1) le Roi et (2/3) le 10 et le 9.
2 levées = 39,73% - 1 levée = 60,27% R = 1,40

N°10 **Ajouter :**

(e) (N) R — (S) 10987x

(e) MAX - N3 : Jouer (1) le Roi et (2/3) le 10 et le 9.
3 levées = 3,39% - 2 levées = 96,61% R = 2,03

Page 397 **N°11** **(a)** (N) R — (S) 109xxxx **(b)** (N) R — (S) 1098xxx

(c) (N) R — (S) 109xxxxx **(d)** (N) R — (S) 1098xxxx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 - N1 : Jouer (1) le Roi (2) un petit et (3) le 10.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 24,22%
1 levée = 9,69% - 0 levée = 1,49% R = 2,55

(b) MAX - N4 - N3 - N2 - (c) N5 - N4 - N3 - (d) N5 - N4 : Jouer (1) le Roi et (2/3) le 10 et le 9.
(b) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 85,59% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 2,91
(c) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 72,35% - 3 levées = 16,96%
2 levées = 3,91% R = 3,82
(d) 5 levées = 18,09% - 4 levées = 78,00% - 3 levées = 3,91% R = 4,14

Ajouter : La présence du 7 augmente le rendement :
(a) (R / 1097xxx) R = 2,58
(b) (R / 10987xx) 4 levées = 8,07% R = 3,07
(c) (R / 1097xxxx) R = 3,88
(d) (R / 10987xxx) R = 4,18 (La présence du 7 assure 4 levées)

Page 397 **N°12** **(a)** (N) --
(S) Rxxxxx

(b) (N) --
(S) R10xxxx

(c) (N) --
(S) R109xxx

(d) (N) --
(S) R1098xx

(a/b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1/2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que l'As ou bien (b) la Dame et le Valet soient tombés.

(a) 3 levées = 26,65% - 2 levées = 44,25% - 1 levée = 22,77%
0 levée = 6,33% R = 1,91
(b) 3 levées = 26,65% - 2 levées = 45,70% - 1 levée = 21,32%
0 levée = 6,33% R = 1,93

(c) MAX - N3 - N2 - N1 : (1/2) Jouer des petits et (3) Jouer le 10.
3 levées = 31,01% - 2 levées = 52,97% - 1 levée = 11,63%
0 levée = 4,40% R = 2,11

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Jouer le Roi. Si la Dame ou le Valet tombe, jouer (2) un petit et (3) le 10. Sinon (2/3) Jouer le 10 et le 9.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 62,17% - 2 levées = 31,01%
1 levée = 5,37% R = 2,60

SO2 (+ 0,97) : (1) Donner un coup à blanc. Si aucun honneur n'apparaît (2) Jouer le 10. Si la Dame ou le Valet tombe (2) Jouer le Roi.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 29,55% - 2 levées = 64,60%
1 levée = 4,40% R = 2,28

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N3 - N2 (jamais SO2)

N°12 Ajouter :

(e) (N) -
(S) R10765x

(f) (N) -
(S) R10865x

(g) (N) -
(S) R1087xx

(h) (N) -
(S) R10876x

(i) (N) -
(S) R108765

(j) (N) -
(S) R10976x

(k) (N) -
(S) R109865

(l) (N) -
(S) R10987x

(e/f) MAX - N3 - N1 : (1) Jouer le petit. Si le 8 ou le 9 apparaît (2) Jouer le 10. Sinon jouer (2) le 7 et (3) le 10.
3 levées = 26,65% - 2 levées = 47,15% - 1 levée = 23,74%
0 levée = 2,46% R = 1,98

SO2 (+ 5,81) : (1) Jouer le Roi. Si le 8, le 9, le Valet ou la Dame apparaît (2) Jouer le 7. Sinon (2) Jouer le 7.
3 levées = 3,55% - 2 levées = 76,06% - 1 levée = 16,96%
0 levée = 3,43% R = 1,80

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
2SA, 3C et + = SO2
Vulnérable : SO2

Page 397

(g) MAX - N3 - N1 : Jouer (1) le petit (2) le 10 et (3) le 8.
3 levées = 26,65% - 2 levées = 52,96% - 1 levée = 16,96%
0 levée = 3,43% R = 2,03

SO2 (+ 4,37) : Jouer (1) le petit (2) le Roi et (3) le 8.
3 levées = 13,24% - 2 levées = 70,74% - 1 levée = 12,59%
0 levée = 3,43% R = 1,94

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : 1T ou 1K = MAX - N3
1C et + = SO2
Vulnérable : SO2

(h) MAX - N3 : Jouer (1) le 10 (2) le 8.
3 levées = 28,10% - 2 levées = 65,56% - 1 levée = 6,34% R = 2,22

SO2 (+ 1,96) : Jouer (1) le Roi (2) le 8.
3 levées = 13,24% - 2 levées = 82,36% - 1 levée = 4,40% R = 2,09

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(i) MAX - N3 : (1) Jouer le 10. Si le 10 perd à la Dame ou au Valet et si le 9 apparaît (2) Jouer le Roi. Sinon (2) Jouer le 8.
3 levées = 29,07% - 2 levées = 70,93% R = 2,29

(j) MAX - N3 - N2 - (k/l) MAX - N4 - N3 : Jouer (1) le Roi et (2/3) le 10 et le 9.
(j) 3 levées = 36,82% - 2 levées = 58,78% - 1 levée = 4,40% R = 2,32
(k) 4 levées = 1,45% - 3 levées = 73,80% - 2 levées = 24,75% R = 2,77
(l) 4 levées = 1,45% - 3 levées = 93,18% - 2 levées = 5,37% R = 2,96

Ajouter N° 12 BIS :

(a) (N) -	**(b)** (N) -	**(c)** (N) -
(S) Rxxxx	(S) R10xxx	(S) R1087x
(d) (N) -	**(e)** (N) -	**(f)** (N) -
(S) R10876	(S) R109xx	(S) R1097x
(g) (N) -	**(h)** (N) -	**(i)** (N) -
(S) R10976	(S) R1098x	(S) R10987

(a) MAX - N1 : (1/2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que l'As tombe.
1 levée = 55,03% - 0 levée = 44,97% R = 0,55

(b) MAX - N2 - N1 : (1/2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que l'As ou bien la Dame et le Valet soient tombés.
2 levées = 0,84% - 1 levée = 59,01% - 0 levée = 40,15% R = 0,61

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Jouer un petit (2) **Jouer le Roi.**
2 levées = 2,68% - 1 levée = 64,36% - 0 levée = 32,96% R = 0,70

(d) MAX - N2 : (1) Jouer le Roi (2) Jouer le 10.
2 levées = 6,81% - 1 levée = 93,19% R = 1,07

(e) MAX - N2 - N1 : (1/2) Jouer des petits (3) **Jouer le Roi.**
2 levées = 6,88% - 1 levée = 68,22% - 0 levée = 24,90% R = 0,82

Page 397 **(f) MAX - N2 - N1 :** (1) Jouer le petit. Si le 8 apparaît (2) Jouer le Roi. Sinon (2) Jouer **soit** le 7, **soit** le Roi.

2 levées = 6,88% - 1 levée = 68,58% - 0 levée = 24,54% R = 0,82

N.B. Tous les maniements MAX sont MTPP.

(g) MAX - N2 : (1) Jouer le Roi (2/3) Jouer le 10 et le 9.

2 levées = 23,64% - 1 levée = 76,36% R = 1,24

(h) MAX - N3 - N2 : (1) Jouer le Roi. Si la Dame ou le Valet tombe, jouer (2) le petit et (3) le 10. Sinon (2/3) Jouer le 10 et le 9.

3 levées = 0,61% - 2 levées = 33,44% - 1 levée = 65,95% R = 1,35

(i) MAX - N3 : Jouer (1) le Roi et (2/3) le 10 et le 9.

3 levées = 1,33% - 2 levées = 98,67% R = 2,01

Page 398 **N°13**

(a) (N) --
(S) Rxxxxxx

(b) (N) --
(S) R10xxxxx

(c) (N) --
(S) R109xxxx

(d) (N) --
(S) R1098xxx

(a/b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1/2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que l'As ou bien (b) la Dame et le Valet soient tombés.

(a) 4 levées = 51,68% - 3 levées = 34,72% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,37

(b) 4 levées = 54,91% - 3 levées = 31,49% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,40

(c) MAX - N5 - N4 - N3 - N2 : Jouer (1) un petit (2) le Roi et (3) le 10.

5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 26,64%
2 levées = 7,27% - 1 levée = 1,49% R = 3,58

(d) MAX - N5 - N4 - N3 : Jouer (1) le Roi, puis (2/3) le 10 et le 9.

5 levées = 3,23% - 4 levées = 85,59% - 3 levées = 9,69%
2 levées = 1,49% R = 3,91

N.B. La présence du 7 ou du 6 augmente le rendement.

N°13 Ajouter :

(e) (N) -
(S) R10965xx

(f) (N) -
(S) R10975xx

(g) (N) -
(S) R10976xx

(e) MAX - N5 - N4 - N3 - N2 : Jouer (1) le Roi (2) le 6 et (3) le 10.

5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 29,06%
2 levées = 4,85% - 1 levée = 1,49% R = 3,60

(f) MAX - N5 - N4 - N3 - N2 : Jouer (1) le Roi (2) le 5 et (3) le 10.

ou bien

Jouer (1) le 7 (2) le Roi et (3) le 10.

ou bien

Jouer (1) un petit (2) le Roi et (3) le 10.

5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 29,06%
2 levées = 4,85% - 1 levée = 1,49% R = 3,60

N.B. Les 3 maniements MAX sont MTPP.

(g) MAX - N5 - N4 - N3 : Jouer (1) le Roi (2) le 7 et (3) le 10.

5 levées = 3,23% - 4 levées = 68,63% - 3 levées = 26,65%
2 levées = 1,49% R = 3,74

Page 398 **N°14** **(a)** (N) --

(S) Rxxxxxxx

(b) (N) --

(S) R109xxxxx

(c) (N) --

(S) R1098xxxx

(a) MAX - N6 - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer des petites cartes jusqu'à ce que l'As soit tombé.
Le maniement et les pourcentages sont identiques avec le 10 en Sud.
6 levées = 27,13% - 5 levées = 46,35% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,97

(b) MAX - N6 - N5 - N4 : (1/2) Jouer un petit et le 10.
6 levées = 27,13% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 11,31%
3 levées = 3,91% R = 5,08

(c) MAX - N6 - N5 : (1/2) Jouer le 10 et le 9.
6 levées = 27,13% - 5 levées = 68,96% - 4 levées = 3,91% R = 5,23
(1) Jouer le Roi coûterait 9,04% pour 6 levées.

N.B. La présence du 7 assure 5 levées et augmente le rendement.

N°14 Ajouter :

(d) (N) -

(S) R987xxxx

MAX - N6 - N4 : (1/2/3) Jouer des petites cartes jusqu'à ce que l'As soit tombé.
6 levées = 27,13% - 5 levées = 46,35% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,97

SO5 (+ 11,30) : (1) Jouer le Roi.
5 levées = 84,78% - 4 levées = 11,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,81

N.B. La présence du 6 assure 4 levées et augmente le rendement.

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

Page 399 **N°15** **(a)** (N) --

(S) R1087xxx

(b) (N) --

(S) R10876xx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 - (b) VAR : Jouer (1) un petit (a) ou le 6 (b), puis (2) le 8 et (3) le Roi.
(a) 4 levées = 54,91% - 3 levées = 38,75% - 2 levées = 4,85%
1 levée = 1,49% R = 3,47
Le maniement et les pourcentages tiennent compte de la meilleure défense qui consiste pour le flanc à prendre au premier tour du 9 s'il détient DV96 ou d'un honneur s'il détient D9 ou V9. Sinon, il faudrait (2) Jouer le Roi si (1) la petite carte était prise du 9 (+ 3,23% pour 4 levées).
(b) 4 levées = 54,91% - 3 levées = 43,60% - 2 levées = 1,49% R = 3,53

(b) MAX - N4 - N3 - (a) VAR N4 : Jouer (1) le Roi, puis (2) le 10 et (3) le 8.
(a) 4 levées = 54,91% - 3 levées = 36,33% - 2 levées = 7,27%
1 levée = 1,49% R = 3,45
(b) 4 levées = 62,18% - 3 levées = 36,33% - 2 levées = 1,49% R = 3,61

N.B. (b) La présence du 5 assure 3 levées et augmente le rendement.

Page 399 **N°15 Ajouter :**

(c) (N) -
(S) R10875xx

(d) (N) -
(S) R10865xx

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : Soit jouer (1) un petit, (2) le 8 et (3) le Roi (ou le 10),
Soit jouer (1) le Roi (2) le 10 et (3) le 8.
4 levées = 54,91% - 3 levées = 38,75% - 2 levées = 4,85%
1 levée = 1,49% R = 3,47

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N4 - N2 : Jouer (1) un petit, (2) le 6 et (3) le Roi.
4 levées = 54,91% - 3 levées = 33,91% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,42

SO3 (+ 4,84) : (1) Jouer le Roi. Si le 7 tombe (2) Jouer le 10. Sinon (2/3) Jouer le 6 et le 10.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 48,44% - 2 levées = 4,85%
1 levée = 1,49% R = 3,37

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°16 **(a)** (N) -
(S) R1087xxxx

MAX - N6 - N4 : Rectifier maniement et % :
Jouer (1) le 10 (2) le 8 et (3) le Roi
6 levées = 27,13% - 5 levées = 52,00% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 5,02

Avec le 6 : 4 levées = 20,87% et R = 5,06

SO5 (+ 5,65) : Jouer (1) le Roi (2) le 8 et (3) le 10.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 78,00% - 4 levées = 11,31%
3 levées = 3,91% R = 4,88

Avec le 6 : 4 levées = 15,22% et R = 4,92

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO5**
S'il faut réaliser 5 levées : SO5
Vulnérable

N°17 **(a)** (N) --
(S) Rxxxxxxxx

(b) (N) --
(S) R109xxxxxx

(a) MAX - N7 - N6 : (1/2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que l'As tombe.
7 levées = 53,13% - 6 levées = 37,31% - 5 levées = 9,56% R = 6,44

(b) MAX - N7 - N6 : Jouer (1) le Roi et (2) le 10.
7 levées = 65,57% - 6 levées = 24,87% - 5 levées = 9,56% R = 6,56

La présence du 8 (- / R1098xxxxx) assure 6 levées et augmente le rendement.

AVEC AU MOINS DEUX CARTES EN NORD

N°18 Modifier la numérotation :
Le N°18 devient **N°18 (a/b/c/d/e)**

(a) (N) xx
(S) Rxx

(b) (N) xxx
(S) Rxx

(c) (N) xx
(S) Rxxx

(d) (N) xx
(S) Rxxxx

(e) (N) xx
(S) Rxxxxx

MAX : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi.
Avec 5 cartes (a) : 1 levée = 50,18% - 0 levée = 49,82% R = 0,502
Avec 6 cartes (b/c) : 1 levée = 50,48% - 0 levée = 49,52% R = 0,505
Avec 7 cartes (d) :
3 levées = 17,76% - 2 levées = 41,99% - 1 levée = 33,45%
0 levée = 6,80% R = 1,71
Avec 8 cartes (e) :
4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,17

N°19 Modifier la numérotation :

(a) (N) xx
(S) R10x

(b) (N) xxx
(S) R10x

(c) (N) xx
(S) R10xx

(d) (N) xx
(S) R108

(e) (N) xxx
(S) R108

MAX - (a/b/d/e) N1 - (c) N2 - N1 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers le Roi.
(a/b) 1 levée = 63,00% - 0 levée = 37,00% R = 0,63
(c) 2 levées = 0,89% - 1 levée = 62,11% - 0 levée = 37,00% R = 0,639
(d) 1 levée = 63,61% - 0 levée = 36,39% R = 0,636
(e) 1 levée = 64,45% - 0 levée = 35,55% R = 0,645

(d/e) VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi.
Sinon (2) Attaquer vers le 10.
Ouest doit prendre de la Dame ou du Valet avec DV9(xx)
(d) 1 levée = 58,80% - 0 levée = 41,20% R = 0,59
(e) 1 levée = 60,90% - 0 levée = 39,10% R = 0,61
Si Ouest prend du 9 avec DV9(xx) : Cf. MAX - N1

Ajouter N° 19 BIS :

(a) (N) 9x
(S) R10x

(b) (N) 9xx
(S) R10x

(c) (N) 9x
(S) R10xx

(d) (N) 9x
(S) R107x

(e) (N) 9x
(S) R1076

(f) (N) 9x
(S) R108x

(g) (N) 96
(S) R107x

(a) MAX - N1 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Roi.
1 levée = 63,36% - 0 levée = 36,64% R = 0,63

N.B. La présence du 7 en Sud (9x /R107) augmente le rendement : R = 0,64

Page 400 **(b) MAX - N1 :** Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Roi.
1 levée = 69,78% - 0 levée = 30,22% R = 0,70

(c) MAX - N2 - N1 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le Roi.
2 levées = 0,89% - 1 levée = 73,43% - 0 levée = 25,68% R = 0,75

(d) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Valet (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 7,99% - 1 levée = 68,90% - 0 levée = 23,11% R = 0,85

SO1 (+ 3,47) : (1) Attaquer vers 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Laisser courir le 9. Si (1) Est intercale le 8 mettre le 9 et (2) Laisser courir le 9.
2 levées = 2,66% - 1 levée = 77,70% - 0 levée = 19,64% R = 0,83

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(e) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du Valet ou de la Dame mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 9 perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers le 10 et (3) Jouer soit le Roi, soit le 7.
2 levées = 10,17% - 1 levée = 78,10% - 0 levée = 11,73% R = 0,98

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Laisser courir le 9.
2 levées = 24,81% - 1 levée = 75,19% R = 1,25

(g) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre du Valet ou de la Dame mettre le Roi et s'il perd (2) Laisser courir le 6, mais s'il tient (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 9 perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers le 10 et (3) Jouer soit le Roi, soit le 7.
2 levées = 7,99% - 1 levée = 80,28% - 0 levée = 11,73% R = 0,96

N°20 **(a)** (N) xx
(S) R109

(b) (N) xxx
(S) R109

MAX - N1 (et Ouest = CPF) : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 10.
(a) 1 levée = 77,71% - 0 levée = 22,29% R = 0,78
(b) 1 levée = 79,39% - 0 levée = 20,61% R = 0,79

VAR (Est = CPF) : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le Roi.
(a) 1 levée = 66,42% - 0 levée = 33,58% R = 0,66
(b) 1 levée = 69,78% - 0 levée = 30,22% R = 0,70

N°20 Ajouter :

(c) (N) 98
(S) R10x

(d) (N) 98x
(S) R10x

(e) (N) 1098
(S) Rxx

(c) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers le 10.
1 levée = 77,71% - 0 levée = 22,29% R = 0,78

(d) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers le 10.
1 levée = 79,39% - 0 levée = 20,61% R = 0,79

(e) MAX - N1 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
1 levée = 79,39% - 0 levée = 20,61% R = 0,79

Page 401 **N°21** **(a)** (N) xx — (S) R109x **(b)** (N) xx — (S) R1098

MAX - (a) N2 - N1- (b) N2 : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 10. Si nécessaire (3) Jouer le petit (a) ou le Roi (b).
(a) 2 levées = 23,84% - 1 levée = 61,77% - 0 levée = 14,39% R = 1,09
(b) 2 levées = 50,00% - 1 levée = 50,00% R = 1,50

N°21 Ajouter :

(c) (N) 98 — (S) R10xx **(d)** (N) 98 — (S) R107x

(c) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.
2 levées = 0,89% - 1 levée = 99,11% R = 1,01

(d) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.
2 levées = 50,00% - 1 levée = 50,00% R = 1,50

N°22 **(a)** (N) xx — (S) R1087

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 7. Si Est intercale la Dame ou le Valet et si le Roi reste maître ou s'il perd (2) Attaquer vers le 8 et si alors Est prend (3) Jouer le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 8 et (3) Jouer la plus forte des deux cartes restantes.
(modifier le maniement du dictionnaire)
2 levées = 9,45% - 1 levée = 74,55% - 0 levée = 16,00% R = 0,93

Ajouter :
VAR - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Est intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 9,45% - 1 levée = 70,27% - 0 levée = 20,28% R = 0,89

N°23 **(a)** (N) Rx — (S) 109xx **(b)** (N) R8 — (S) 109xx

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 9 et (3) Jouer le petit.
2 levées = 3,80% - 1 levée = 71,01% - 0 levée = 25,19% R = 0,79

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 8.
2 levées = 14,13% - 1 levée = 85,87% R = 1,14

N°24 **(a)** (N) 10xx — (S) Rxxx

MAX - N2 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 52,83% - 0 levée = 29,41% R = 0,88

SO1 (+ 15,68) : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame ou le Valet. Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le Roi.
1 levée = 86,27% - 0 levée = 13,73% R = 0,86

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 402 **N°25** **(a)** (N) xxx / (S) R1098 **(b)** (N) 8xx / (S) R109x **(c)** (N) xxx / (S) R109x

MAX - (a/b) N2- (c) N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 10. Si nécessaire (3) Attaquer (a) vers le 8 ou (c) vers le Roi.

(a) 2 levées = 76,00% - 1 levée = 24,00% R = 1,76
(b) 2 levées = 72,77% - 1 levée = 27,23% R = 1,73
(c) 2 levées = 60,66% - 1 levée = 30,12% - 0 levée = 9,22% R = 1,51

Ajouter N°25 BIS :

(a) (N) 9xx / (S) R10xx **(b)** (N) 9xx / (S) R107x **(c)** (N) 98x / (S) R10xx

(d) (N) 98x / (S) R107x **(e)** (N) 987 / (S) R10xx **(f)** (N) 1098 / (S) Rxxx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est intercale le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers le 10.

2 levées = 37,16% - 1 levée = 51,13% - 0 levée = 11,71% R = 1,25

SO1 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers **Sud** et donner un coup à blanc (3) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 10.

2 levées = 31,83% - 1 levée = 59,69% - 0 levée = 8,48% R = 1,23

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd (2/3) Attaquer vers le 10 et le Roi.

2 levées = 47,50% - 1 levée = 48,46% - 0 levée = 4,04% R = 1,43

(c) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.

2 levées = 49,76% - 1 levée = 50,24% R = 1,50

(d/e) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.

2 levées = 76,00% - 1 levée = 24,00% R = 1,76

(f) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.

2 levées = 28,42% - 1 levée = 71,58% R = 1,28

N°26 **(a)** (N) R10x / (S) 9xxx **(b)** (N) R10x / (S) 98xx **(c)** (N) R109 / (S) 8xxx

(a/b) MAX - (a) N2 - N1 - (b) N2 - (c) VAR (Ouest = CPF) : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Roi. (a) Si nécessaire (3) Attaquer vers le 9.

(a) 2 levées = 37,16% - 1 levée = 59,61% - 0 levée = 3,23% R = 1,34
(b) 2 levées = 50,89% - 1 levée = 49,11% R = 1,51
(c) 2 levées = 56,94% - 1 levée = 43,06% R = 1,57

(c) MAX - N2 - (b) VAR (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le 9 (b) ou Attaquer vers le 9 (c).

(b) 2 levées = 44,91% - 1 levée = 55,09% R = 1,45
(c) 2 levées = 60,66% - 1 levée = 39,34% R = 1,61

Page 402 **N°26 Ajouter :**

(d) (N) R109
(S) xxxx

(e) (N) Rxx
(S) 1098x

(f) (N) Rxx
(S) 10987

(g) (N) R10x
(S) 987x

(d) MAX - N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le 9 et le10.
2 levées = 28,42% - 1 levée = 60,74% - 0 levée = 10,84% R = 1,18

(e) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 40,05% - 1 levée = 59,95% R = 1,40

(f) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
2 levées = 60,66% - 1 levée = 39,34% R = 1,61

(g) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Laisser courir le 9.
2 levées = 60,66% - 1 levée = 39,34% R = 1,61

N°27 Modifier la numérotation :

(a) (N) xxx
(S) Rxxx

(b) (N) xxxx
(S) Rxx

(c) (N) 10xxx
(S) Rxx

(a) MAX - N2 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 51,21% - 0 levée = 31,03% R = 0,87

SO1 (+ 8,08) : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Attaquer vers le Roi.
1 levée = 77,05% - 1 levée = 22,95% R = 0,77

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 51,21% - 0 levée = 31,03% R = 0,87

(c) Rectifier MAX - N2 (maniement et pourcentages) :
(1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit petit donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi. Si alors Est fournit la Dame ou le Valet et si le Roi perd (3) Attaquer vers le 10. Si (1) Est fournit la Dame ou le Valet, mettre le Roi et (2) Donner un coup à blanc puis (3) Attaquer vers le 10.
2 levées = 20,99% - 1 levée = 61,25% - 0 levée = 17,76% R = 1,03

SO1 (+ 1,21) : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd, Est ayant fourni la Dame ou le Valet (3) Attaquer vers le 10.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 65,69% - 0 levée = 16,55% R = 1,01

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 403 **N°28** **(a)** (N) Rxx **(b)** (N) 109x

(S) 109xx (S) Rxxx

(a) MAX - N2 : Attaquer (1) vers le Roi, puis (2/3) vers le 9 et le 10.
2 levées = 25,03% - 1 levée = 68,91% - 0 levée = 6,06% R = 1,19

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 19,38% - 1 levée = 75,78% - 0 levée = 4,84% R = 1,15

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : SO1
Vulnérable

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert ou si Est défausse (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 62,86% - 0 levée = 19,38% R = 0,984

MAX - N1 : Attaquer (1/2) vers le 9 et le 10, puis (3) vers le Roi. Si (1) Est intercale la Dame ou le Valet (2) Laisser courir le 10.
1 levée = 98,39% - 1 levée = 1,61% R = 0,984

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

N°29 **(a)** (N) xxx **(b)** (N) xxxx

(S) R10xx (S) R10x

MAX - (a) N2 - (b) N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est fournit l'As, la Dame ou le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 2 levées = 32,32% - 1 levée = 43,12% - 0 levée = 24,56% R = 1,08
(b) 2 levées = 23,09% - 1 levée = 52,35% - 0 levée = 24,56% R = 0,99

(a) SO1 (+ 3,23) Changer le maniement et les pourcentages :
(1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est intercale le Valet ou la Dame mettre un petit et (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 16,33% - 1 levée = 62,34% - 0 levée = 21,33% R = 0,95

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : SO1
Vulnérable

N.B. (b) La présence du 8 en Nord (8xxx / R10x) augmente le rendement :
2 levées = 27,53% R = 1,20
La présence du 8 et du 7 en Nord (87xx / R10x) augmente le rendement :
2 levées = 30,76% R = 1,23

Page 403 **N°29 Ajouter :**

(c) (N) xxx — (S) R108x **(d)** (N) xxxx — (S) R108

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd, attaquer (2) vers le 10 et (3) vers le Roi. Si (1) Est intercale l'As, la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8
2 levées = 39,42% - 1 levée = 42,47% - 0 levée = 18,11% R = 1,21

(d) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10. Cf N°29(b)
2 levées = 23,09% - 1 levée = 55,57% - 0 levée = 21,34% R = 1,02

Attaquer vers le 8 coûterait soit 1,78% pour 2 levées, soit 3,61% pour 1 levée, suivant qu'au second tour, lorsque le 8 a été pris de la Dame ou du Valet, on attaque soit vers le 10, soit vers le Roi (en mettant cependant le 10 lorsque Est fournit le 9) :

VAR - N2 : (1) Attaquer vers le 8 (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 23,09% - 1 levée = 52,34% - 0 levée = 24,57% R = 0,99

VAR - N1 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 21,32% - 1 levée = 57,34% - 0 levée = 21,34% R = 1,00

N°29 Ajouter :

(e) (N) 8xx — (S) R10xx **(f)** (N) 87x — (S) R10xx

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le10.
2 levées = 32,32% - 1 levée = 46,34% - 0 levée = 21,34% R = 1,11

SO1 (+ 3,64) : (1) Donner un coup à blanc (2) Attaquer vers le 10 et (3) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 14,86% - 1 levée = 67,44% - 0 levée = 17,70% R = 0,97

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : SO1
Vulnérable

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le10.
2 levées = 32,32% - 1 levée = 49,98% - 0 levée = 17,70% R = 1,15

SO1 (+ 9,69) : (1) Laisser courir le 8. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd au 9 (3) Attaquer vers le 10. Si (1) Est intercale le 9, le Valet ou la Dame mettre le Roi et s'il perd (2/3) Attaquer vers le 7 et le 10.
2 levées = 17,60% - 1 levée = 74,39% - 0 levée = 8,01% R = 1,10

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N°30 **(a)** (N) xxx — (S) R9xx **(b)** (N) R98 — (S) 7xxx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale un honneur. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 54,44% - 0 levée = 27,80% **R = 0,900**

Page 403 **SO1 (+ 3,23) - VAR (Ouest = CPF ou CPC) :** (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers Sud. Si Est fournit deux des trois petits honneurs, mettre le Roi et, si nécessaire (3) Attaquer vers le 9. Sinon, mettre un petit et (3) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 5,33% - 1 levée = 71,72% - 0 levée = 22,95% R = 0,82

VAR : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 15,99% - 1 levée = 57,83% - 0 levée = 26,18% **R = 0,898**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : SO1
Vulnérable

(b) MAX - N2 - N1 : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le Roi.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 72,61% - 0 levée = 9,63% R = 1,08

N.B. Sans le 7 , Cf N°27(a) R = 0,87

N°30 Ajouter :

(c)	(N) R9x	**(d)**	(N) Rxx	**(e)**	(N) Rxx
	(S) 8xxx		(S) 98xx		(S) 986x

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest intercale la Dame, le Valet ou le 10 mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 72,61% - 0 levée = 9,63% R = 1,08

(d) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest intercale la Dame, le Valet ou le 10 mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 63,33% - 0 levée = 18,91% R = 0,99

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement : R = 1,04
Avec le 7 et le 6 : R = 1,08
La présence du 7 en Nord (R7x / 98xx) augmente le rendement : R = 1,08
Cf. N°30(c) : (1) Attaquer vers le 7

(e) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest intercale la Dame, le Valet ou le 10 mettre le Roi et s'il perd (2) Soit attaquer vers le 8, soit attaquer vers le 6.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 63,33% - 0 levée = 18,91% R = 0,99

Page 404 **N°31**

(a)	(N) xxx	**(b)**	(N) xxx
	(S) R98x		(S) R987

MAX - N1 (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 8. (a) Si Est intercale un petit honneur mettre le Roi et (2) Renouveler. Sinon, attaquer (2) vers le 9 et (3) vers le Roi
(a) 2 levées = 15,99% - 1 levée = 65,91% - 0 levée = 18,10% R = 0,98
Avec le 6 en Nord ou Sud : 1 levée = 70,75% et R = 1,03
(b) 2 levées = 15,99% - 1 levée = 79,23% - 0 levée = 4,78% R = 1,11

N2 (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le 8. (a) Si Est intercale un petit honneur mettre le Roi et (2) Renouveler. Sinon (2) Attaquer vers le Roi
(a) 2 levées = 17,76% - 1 levée = 59,29% - 0 levée = 22,95% R = 0,95
Avec le 6 en Nord ou Sud : 1 levée = 64,13% et R = 1,00
(b) 2 levées = 17,76% - 1 levée = 72,61% - 0 levée = 9,63% R = 1,08

N.B. Pour (a/b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

Page 404 **N°31 Ajouter :**

(c) (N) 7xx
(S) R98x

(d) (N) xx
(S) R98xx

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale un petit honneur mettre le Roi et (2) Jouer le 7. Sinon, attaquer (2) Vers le 9 et (3) Vers le Roi **Cf.31(b)**
2 levées = 15,99% - 1 levée = 79,23% - 0 levée = 4,78% R = 1,11

N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale un petit honneur mettre le Roi et (2) Jouer le 7. Sinon (2) Attaquer vers le Roi **Cf.31(b)**
2 levées = 17,76% - 1 levée = 72,61% - 0 levée = 9,63% R = 1,08

(d) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un petit honneur mettre le Roi et s'il tient (2) Attaquer vers le 9. Si (1) le 9 perd (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 50,07% - 1 levée = 25,37%
0 levée = 6,80% R = 1,79

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement : R = 1,95
Avec le 7 et le 6 : R = 2,03
La présence du 7 en Nord augmente le rendement : R = 1,82

Ajouter N°31 BIS :

(a) (N) R9
(S) 87xxx

(b) (N) Rx
(S) 98xxx

(c) (N) Rx
(S) 986xx

(d) (N) Rx
(S) 987xx

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi et (2/3) Jouer le 9 et le 8.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 46,84% - 1 levée = 31,02%
0 levée = 4,38% R = 1,78

(**b) MAX - N3 - N2 :** (1) Attaquer vers le Roi et (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 46,84% - 1 levée = 27,39%
0 levée = 8,01% R = 1,74

SO1 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest intercale un petit honneur (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 41,99% - 1 levée = 35,87%
0 levée = 4,38% R = 1,73

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(c) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 46,84% - 1 levée = 32,23%
0 levée = 3,17% R = 1,79

(d) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi et (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 46,84% - 1 levée = 34,19%
0 levée = 1,21% R = 1,81

N.B. La présence du 6 en Nord ou Sud augmente le rendement : R = 1,90
La présence du 5 en Nord ou Sud augmente le rendement : R = 1,85

Page 404 **N°32** **(a)** (N) xx **(b)** (N) xx **(c)** (N) xx

(S) R10xxx (S) R109xx (S) R1098x

(a) MAX - N3 - N2 - N1 - (b/c) VAR (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est intercale la Dame ou le Valet ou (b/c) s'il prend de l'As. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.

(a) 3 levées = 23,09% - 2 levées = 43,12% - 1 levée = 26,99%
0 levée = 6,80% R = 1,83
(b) 3 levées = 32,78% - 2 levées = 47,50% - 1 levée = 15,34%
0 levée = 4,38% R = 2,09
(c) 3 levées = 48,93% - 2 levées = 44,27% - 1 levée = 6,80% R = 2,42

(a) N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement :
3 levées = 24,71% et R = 1,84
La présence du 8 en Sud augmente le rendement :
3 levées = 26,32% et R = 1,90
La présence du 7 et du 8 en Sud augmente le rendement :
3 levées = 29,55% et R = 2,10

(b/c) MAX - (b) N3 - N2 - N1 - (c) N3 - et Ouest = CPF : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le 10
(b) 3 levées = 38,11% - 2 levées = 43,78% - 1 levée = 13,73%
0 levée = 4,38% R = 2,16
(c) 3 levées = 52,65% - 2 levées = 40,55% - 1 levée = 6,80% R = 2,46

(c) SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 24,22% - 2 levées = 70,19% - 1 levée = 5,59% R = 2,19

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (Jamais SO2)

Ajouter **(d)** (N) xx **(e)** (N) xx

(S) R10987 (S) R10986

(d) MAX - N3 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le 10
3 levées = 55,07% - 2 levées = 44,93% R = 2,55

(e) MAX - N3 : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le 10
3 levées = 52,65% - 2 levées = 41,76% - 1 levée = 5,59% R = 2,47

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit la Dame ou le Valet mettre le Roi et (2) Jouer le 10. Si (1) Est fournit le 7 mettre le 8 et s'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est fournit petit mettre le Roi et, s'il perd ou s'il tient, Ouest fournissant petit (2) Attaquer vers le 8, mais si le Roi tient, Ouest fournissant la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 6.
3 levées = 30,84% - 2 levées = 64,78% - 1 levée = 4,38% R = 2,26
(la meilleure défense consiste pour Est à fournir le 7 au premier tour avec A7x ou A7xx)

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (Jamais SO2)

Ajouter N°32 BIS :

(a) (N) 9x **(b)** (N) 9x

(S) R10xxx (S) R107xx

(c) (N) 9x **(d)** (N) 9x (e) (N) 98

(S) R108xx (S) R1076x (S) R10xxx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale la Dame ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 23,09% - 2 levées = 43,12% - 1 levée = 29,41%
0 levée = 4,38% R = 1,85

Page 404

SO2 (+ 3,23) - SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 57,01% - 1 levée = 28,14%
0 levée = 2,42% R = 1,79

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement : R = 1,87

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2 - SO1
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2 - SO1
S'il faut réaliser 1 levée : SO2 - SO1
Vulnérable

(b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert (2) Attaquer vers le 10. Si le 9 perd (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 26,32% - 2 levées = 47,56% - 1 levée = 20,53%
0 levée = 5,59% R = 1,95

SO2 (+ 0,41) - SO1 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 15,99% - 2 levées = 58,30% - 1 levée = 23,29%
0 levée = 2,42% R = 1,88

VAR 1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer du 9 et le laisser courir si Est fournit le 8, mais mettre le Roi si Est fournit un petit.
3 levées = 22,77% - 2 levées = 51,11% - 1 levée = 22,95%
0 levée = 3,17% R = 1,93

VAR 2 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 et s'il perd (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 26,32% - 2 levées = 44,33% - 1 levée = 26,18%
0 levée = 3,17% R = 1,94

VAR 3 - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit le 8 mettre le 10. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 26,32% - 2 levées = 45,95% - 1 levée = 22,14%
0 levée = 5,59% R = 1,93

VAR 4 - SO2 : (1) Attaquer vers le 7 et si le 7 perd au 8 (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est fournit le 8 mettre le 10 et (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 21,32% - 2 levées = 52,97% - 1 levée = 22,54%
0 levée = 3,17% R = 1,92

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = VAR 1
Non Vulnérable 1C et + = SO2 - SO1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2 - SO1
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3P = VAR 2
3SA = SO2 - SO1

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 38,11% - 2 levées = 53,88% - 1 levée = 8,01% R = 2,30

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement : Cf.N°32(d)
3 levées = 55,07% et R = 2,55

La présence du 6 en Sud augmente le rendement :
3 levées = 42,96% et R = 2,36

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 31,17% - 2 levées = 55,97% - 1 levée = 12,86% **R = 2,183**

Page 404 **SO2 (+ 1,62) :** (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Jouer le 9 et si Est fournit petit laisser courir le 9, mais si Est fournit le 8 mettre le Roi.

3 levées = 29,39% - 2 levées = 59,37% - 1 levée = 11,24% **R = 2,181**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(e) MAX - N3 - N2 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.

3 levées = 28,42% - 2 levées = 55,56% - 1 levée = 16,02% R = 2,12

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement :

3 levées = 52,65% et R = 2,53

La présence du 7 et du 6 en Sud augmente le rendement : Cf.N°32(d)

3 levées = 55,07% et R = 2,55

Page 405 **N°33**

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) Rx	(N) Rx	(N) Rx
(S) 109xxx	(S) 1097xx	(S) 1098xx

MAX - (a/c) N3 - N2 - (b) N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. (2) Donner un coup à blanc (a), attaquer vers le 7 (b), ou jouer le 10 (c).

(a) 3 levées = 24,22% - 2 levées = 50,06% - 1 levée = 20,87%
0 levée = 4,84% R = 1,94
(b) 3 levées = 24,22% - 2 levées = 55,72% - 1 levée = 18,85%
0 levée = 1,21% R = 2,03
(c) 3 levées = 24,22% - 2 levées = 65,81% - 1 levée = 9,97% R = 2,14

(a) SO1 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10.

3 levées = 24,22% - 2 levées = 45,22% - 1 levée = 29,35%
0 levée = 1,21% R = 1,92

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N°33 Ajouter :

(d)	**(e)**
(N) Rx	(N) Rx
(S) 1096xx	(S) 10965x

MAX - (d) N3 - N2 - N1 - (e) N3 - N1 : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet (2) Donner un coup à blanc. Si Ouest fournit le 7 ou le 8 et si le Roi perd (2) Attaquer vers le 6. Sinon (2) Attaquer vers le 10.

3 levées = 24,22% - 2 levées = 50,06% - 1 levée = 24,51%
0 levée = 1,21% R = 1,97

(e) SO2 (+ 2,43) : (1) Attaquer du petit vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet et si le Roi perd (2) Donner un coup à blanc. Si Ouest fournit le 7 ou le 8 et si le Roi perd (2) Attaquer vers le 6. Sinon (2) Attaquer vers le 10.

3 levées = 19,38% - 2 levées = 57,33% - 1 levée = 22,08%
0 levée = 1,21% R = 1,95

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 405 **N°34** **(a)** (N) Rx

(S) xxxxx

(b) (N) Rx

(S) 10xxxx

(c) 7 (N) R9

ADV

876 (S) 10xxxx

MAX - (a/c) N3 - N2 - N1 - (b) N3 - N1 - et Ouest = CPF : (1) Attaquer vers le Roi.
(2) Attaquer vers le 10 (b) ou Laisser courir le 9 (c).
(a) 3 levées = 17,76% - 2 levées = 41,99% - 1 levée = 32,24%
0 levée = 8,01% R = 1,70
(b) 3 levées = 17,76% - 2 levées = 41,99% - 1 levée = 34,66%
0 levée = 5,59% R = 1,72
(c) 3 levées = 17,76% - 2 levées = 43,60% - 1 levée = 33,04%
0 levée = 5,59% R = 1,74

(b) N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet et si le Roi perd
(2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 43,60% - 1 levée = 30,62%
0 levée = 8,01% R = 1,71

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3 ou N3 - N2
Non Vulnérable **1C et + = N3 - N2**
S'il faut réaliser 2 levées : N3 - N2
Vulnérable

(c) N2 - VAR - et Est = CPF : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 54,26% - 1 levée = 31,83%
0 levée = 6,80% R = 1,62

N.B. (c) La présence du 7 augmente le rendement : R = 1,83
La présence du 8 augmente le rendement :
3 levées = 24,22% et R = 2,13
La présence du 7 et du 8 augmente le rendement :
3 levées = 29,07% et R = 2,29

Ajouter :
Avec le 6 en Sud : **(d)** (N) R9

(S) 106xxx

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 45,22% - 1 levée = 31,43%
0 levée = 5,59% R = 1,75

SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers Nord et mettre le 9 si Ouest fournit le 7 ou le 8. Sinon (1) Mettre le Roi.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 55,72% - 1 levée = 27,39%
0 levée = 8,01% R = 1,65

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche = SO2

Page 405 **Ajouter :**

(e) (N) Rx
(S) 1076xx

(f) (N) Rx
(S) 108xxx

(g) (N) R7
(S) 108xxx

(e) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet et si le Roi perd (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 45,22% - 1 levée = 33,85%
0 levée = 3,17% R = 1,78

(f) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet et si le Roi perd (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 46,84% - 1 levée = 31,02%
0 levée = 4,38% R = 1,78

N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement : R = 1,86
La présence du 7 et du 6 en Sud augmente le rendement : R = 1,94

(g) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet et si le Roi perd (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 50,07% - 1 levée = 27,79%
0 levée = 4,38% R = 1,81

Page 406 **N°35**

(a) (N) xxxx
(S) Rxxx

(b) (N) xxx
(S) Rxxxx

(c) (N) xxxxx
(S) Rxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b/c) N3 - N2 - N1 : (1) Donner un coup à blanc (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 2 levées = 33,91% - 1 levée = 52,83% - 0 levée = 13,26% R = 1,21
(b/c) 3 levées = 33,91% - 2 levées = 50,87% - 1 levée = 13,26%
0 levée = 1,96% R = 2,17

(a/b) VAR (Ouest = CPF) : (1/2) Donner deux coups à blanc et, si nécessaire (3) Attaquer vers le Roi.
(a) 2 levées = 27,13% - 1 levée = 59,61% - 0 levée = 13,26% R = 1,14
(b) 3 levées = 27,13% - 2 levées = 57,65% - 1 levée = 13,26%
0 levée = 1,96% R = 2,10

N°35 Ajouter :

(d) (N) xx
(S) Rxxxxx

(e) (N) xxxxxx
(S) Rx

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,17

(e) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 48,05% - 2 levées = 16,08%
1 levée = 1,96% R = 3,14

Ajouter N°35 BIS :

(a) (N) xxxx
(S) R9xx

(b) (N) 8xxx
(S) R9xx

(c) (N) xxxx
(S) R987

(d) (N) xxxxx
(S) R9x

(e) (N) 8xxxx
(S) R9x

Page 406

(a) MAX - N2 - N1 : Soit (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi.

Cf.N°35(a)

Soit (1) Donner un coup à blanc et si Ouest prend avec le 10, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.

2 levées = 33,91% - 1 levée = 52,83% - 0 levée = 13,26% R = 1,21

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(b/c) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi.

2 levées = 33,91% - 1 levée = 61,31% - 0 levée = 4,78% R = 1,29

VAR - N2 : (1) Donner un coup à blanc et si Ouest prend avec le 10, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.

2 levées = 33,91% - 1 levée = 52,83% - 0 levée = 13,26% R = 1,21

(d) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 33,91% - 2 levées = 50,87% - 1 levée = 13,26%

0 levée = 1,96% R = 2,17

VAR - N3 : (1) Donner un coup à blanc et si Ouest prend avec le 10, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 33,91% - 2 levées = 42,39% - 1 levée = 21,74%

0 levée = 1,96% R = 2,08

(e) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est fournit le 10, le Valet ou la Dame mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 9.

3 levées = 33,91% - 2 levées = 59,35% - 1 levée = 4,78%

0 levée = 1,96% R = 2,25

N.B. La présence du 7 en Nord augmente le rendement : R = 2,29

VAR - N3 : (1) Donner un coup à blanc et si Ouest prend avec le 10, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 33,91% - 2 levées = 42,39% - 1 levée = 21,74%

0 levée = 1,96% R = 2,08

Ajouter N°35 TER :

(a) (N) xxx (S) R9xxx	**(b)** (N) xxx (S) R98xx	(c) (N) xxx (S) R987x
(d) (N) 8xx (S) R9xxx	**(e)** (N) 8xx (S) R97xx	(f) (N) 87x (S) R9xxx
(g) (N) 87 (S) R9xxxx		

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : Soit (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi.

Cf.N°35BIS(a)

Soit (1) Donner un coup à blanc et si Ouest prend avec le 10, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 33,91% - 2 levées = 50,87% - 1 levée = 13,26%

0 levée = 1,96% R = 2,17

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : Soit (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi.

Soit (1) Donner un coup à blanc et si Ouest prend avec le 10, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 33,91% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 11,30%

0 levée = 1,96% R = 2,19

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 406

(c) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est fournit le 10, le Valet ou la Dame mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 61,31% - 1 levée = 2,82%
0 levée = 1,96% R = 2,27

VAR - N3 : (1) Donner un coup à blanc et si Ouest prend avec le 10, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 11,30%
0 levée = 1,96% R = 2,19

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est fournit le 10, le Valet ou la Dame mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 59,35% - 1 levée = 4,78%
0 levée = 1,96% R = 2,25

SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Attaquer vers le Roi.
ou
(1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit. Si le 8 perd (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 50,87% - 1 levée = 15,22% R = 2,19

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : SO1
Vulnérable

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est fournit le 10, le Valet ou la Dame mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 61,31% - 1 levée = 4,78% R = 2,29

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 9 et si Ouest prend avec le 10, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit. Si (1) Est intercale le 10, le Valet ou la Dame mettre un petit et (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 13,26% R = 2,21

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9 (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est fournit le 10, le Valet ou la Dame mettre le Roi et s'il perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 59,35% - 1 levée = 6,74% R = 2,27

VAR - N3 : (1) Laisser courir le 8 et si Ouest prend avec le 10, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit. Si (1) Est intercale le 10, le Valet ou la Dame mettre un petit et (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 49,87% - 1 levée = 15,22% R = 2,19

(g) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est intercale le 10, le Valet ou la Dame mettre un petit et (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,17

VAR - N3 : (1) Laisser courir le 8 et si Ouest prend avec le 10, le Valet ou la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit. Si (1) Est intercale le 10, le Valet ou la Dame mettre un petit et (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 42,39% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 3,08

Page 406 **N°36** **(a)** (N) 10xxx (S) Rxxx **(b)** (N) 10xxxx (S) Rxx **(c)** (N) 10xx (S) Rxxxx

Le maniement indiqué (a/b) MAX est seulement : (b) MAX - (a) N1

(a/c) MAX - (a) N2 - (b/c) N3 : (1) Donner un coup à blanc. Si aucun honneur n' apparaît ou si Est fournit la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet au premier tour (2) Attaquer vers Sud en mettant un petit si Est fournit petit (deuxième coup à blanc).

(a) 2 levées = 40,70% - 1 levée = 53,65% - 0 levée = 5,65% R = 1,35
(b) 3 levées = 40,70% - 2 levées = 44,08% - 1 levée = 15,22% R = 2,25
(c) 3 levées = 40,70% - 2 levées = 44,08% - 1 levée = 13,26%
0 levée = 1,96% R = 2,24

(b) MAX - N2 - (a) SO1 (+ 2,83) - (c) VAR 1 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd, Est ayant fourni la Dame ou le Valet (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10.

(a) 2 levées = 37,30% - 1 levée = 59,87% - 0 levée = 2,83% R = 1,34
(b) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 55,96% - 1 levée = 6,74% R = 2,31
(c) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 44,65% - 1 levée = 16,09%
0 levée = 1,96% R = 2,17

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Non Vulnérable Autres partielles = MAX - N2 ou N3
Manche = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Vulnérable Manche = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(c) VAR 2 : Attaquer (1) vers le Roi et (2) vers le 10.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 53,70% - 1 levée = 10,43%
0 levée = 1,96% R = 2,20

(c) SO2 (+ 2,83) - SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Ouest intercale la Dame ou le Valet. Sinon (2) Donner un coup à blanc et, si nécessaire (3) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 27,13% - 2 levées = 63,31% - 1 levée = 9,56% R = 2,18

(c) VAR SO2 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 27,13% - 2 levées = 63,31% - 1 levée = 7,61%
0 levée = 1,96% R = 2,16

(c) SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc.
3 levées = 37,30% - 2 levées = 47,48% - 1 levée = 15,22% R = 2,22

VAR (Ouest = CPF) : (1) Donner un coup à blanc. (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit si la Dame ou le Valet n'apparaît pas en Est.

(a) 2 levées = 30,52% - 1 levée = 63,83% - 0 levée = 5,65% R = 1,25
(b) 3 levées = 30,52% - 2 levées = 48,61% - 1 levée = 20,87% R = 2,10
(c) 3 levées = 30,52% - 2 levées = 54,26% - 1 levée = 13,26%
0 levée = 1,96% R = 2,13

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N°36 Ajouter :

(d) (N) 108xx	**(e)** (N) 1087x	**(f)** (N) 108xx
(S) Rxxx	(S) Rxxx	(S) R7xx

(d) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd, Est ayant fourni la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 42,96% - 1 levée = 54,21% - 0 levée = 2,83% R = 1,40

(d) N2 : (1) Attaquer vers Sud. Si la Dame ou le Valet apparaît en Est mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Est fournit un petit ou le 9, donner un coup à blanc et si aucun honneur n'apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le Roi.
Si Ouest fournit la Dame ou le Valet au premier tour (2) Attaquer vers Sud en mettant un petit si Est fournit petit (deuxième coup à blanc).
2 levées = 46,35% - 1 levée = 45,17% - 0 levée = 8,48% R = 1,38

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N1
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N1 ou N2
Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(e/f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers Sud. Si la Dame ou le Valet apparaît en Est mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 7 (e) ou Laisser courir le 7 (f). Si (1) Est fournit un petit ou le 9, donner un coup à blanc et si aucun honneur n'apparaît en Ouest (2) Attaquer vers le Roi. Si Ouest fournit la Dame ou le Valet au premier tour (2) Attaquer vers Sud en mettant un petit si Est fournit petit (deuxième coup à blanc).
2 levées = 46,35% - 1 levée = 48,00% - 0 levée = 5,65% R = 1,41

(e/f) SO1 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd, Est ayant fourni la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8 (e) ou Laisser courir le 7 (f). Sinon (2) Attaquer vers le 10.
ou bien
(1) Attaquer vers Sud. Si la Dame, le Valet ou le 9 apparaît en Est mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 7 (e) ou Laisser courir le 7 (f). Si (1) Ouest fournit un petit, donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 42,96% - 1 levée = 54,21% - 0 levée = 2,83% R = 1,40

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N°36 Ajouter :

(g) (N) 108xxx	**(h)** (N) 1087xx	**(i)** (N) 108xxx
(S) Rxx	(S) Rxx	(S) R7x

(g) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd, Est ayant fourni la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8 et (3) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 42,96% - 2 levées = 50,30% - 1 levée = 6,74% R = 2,36

(h) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd, Est ayant fourni la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 8 et (3) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
ou bien
(1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit la Dame ou le Valet, mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 8. Sinon (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi
3 levées = 42,96% - 2 levées = 50,30% - 1 levée = 6,74% R = 2,36

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(i) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est fournit le 9, la Dame ou le Valet, mettre le Roi et s'il perd (2) Laisser courir le 7.
3 levées = 42,96% - 2 levées = 52,26% - 1 levée = 4,78% R = 2,38

Page 406

(g/h/i) N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit la Dame ou le Valet, mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 8. Sinon (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi, sauf si Ouest fournit la Dame ou le Valet au premier tour, alors (2) Attaquer vers Sud en mettant un petit si Est fournit petit (deuxième coup à blanc).

(g) 3 levées = 46,35% - 2 levées = 35,61% - 1 levée = 18,04% R = 2,28
(h/i) 3 levées = 46,35% - 2 levées = 38,43% - 1 levée = 15,22% R = 2,31

N.B. Pour (g/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Manche = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Non Vulnérable Autres partielles = MAX - N2 ou N3
Manche = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Vulnérable Manche = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°36 Ajouter :

(j) (N) 108x
(S) Rxxxx

(k) (N) 108x
(S) R7xxx

(l) (N) 108x
(S) R76xx

(m) (N) 1087
(S) R6xxx

(j) MAX - N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit la Dame ou le Valet, mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 8. Sinon (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi, sauf si Ouest fournit la Dame ou le Valet au premier tour, alors (2) Attaquer vers Sud en mettant un petit si Est fournit petit (deuxième coup à blanc).

3 levées = 40,70% - 2 levées = 47,91% - 1 levée = 10,43%
0 levée = 1,96% R = 2,26

(j) SO2 (+ 4,65) : (1) Attaquer vers le 8. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc. Si (1) le 8 perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers le 10.

3 levées = 27,13% - 2 levées = 66,13% - 1 levée = 6,74% R = 2,20

(j) SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc.

3 levées = 40,70% - 2 levées = 44,08% - 1 levée = 15,22% R = 2,25

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(k) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame ou du Valet, mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 8. Si (1) le 10 perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 36,74% - 2 levées = 56,52% - 1 levée = 6,74% R = 2,30

(k) N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit la Dame ou le Valet, mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 8. Sinon (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi sauf si Ouest fournit la Dame ou le Valet au premier tour, alors (2) Attaquer vers Sud en mettant un petit si Est fournit petit (deuxième coup à blanc).

3 levées = 40,70% - 2 levées = 49,73% - 1 levée = 7,61%
0 levée = 1,96% R = 2,29

Page 406 **N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

(l/m) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. Si Est fournit la Dame ou le Valet, mettre le Roi et, s'il perd (2) Laisser courir le 7 (l) ou Attaquer vers le 7 (m). Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi. Si le 8 perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers Sud en mettant un petit si Est fournit le 9.
(l) 3 levées = 40,70% - 2 levées = 51,69% - 1 levée = 7,61% R = 2,331
(m) 3 levées = 40,70% - 2 levées = 49,73% - 1 levée = 9,57% R = 2,311

(l/m) SO2 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le 8. Si Est fournit la Dame ou le Valet, mettre le Roi et, s'il perd (2) Laisser courir le 7 (l) ou Attaquer vers le 7 (m). Si le 8 perd (2) Attaquer vers le Roi.
(l) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 57,92% - 1 levée = 4,78% R = 2,325
(m) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 55,96% - 1 levée = 6,74% R = 2,306

N.B. Pour (l/m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 407 **N°37**

(a) (N) xxxx
(S) R10xx

(b) (N) xxxx
(S) R108x

(c) (N) xxx
(S) R10xxx

(d) (N) xxx
(S) R108xx

(e) (N) xx
(S) R10xxxx

(f) (N) xx
(S) R108xxx

(a/c/e/f) MAX - (a) N2 - N1 - (c) N3 - N2 - N1 - (e/f) N4 - N3 - N2 - et Est = CPF - (b/d) VAR (Est = CPF) : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Roi.
(a) 2 levées = 51,70% - 1 levée = 35,04% - 0 levée =13,26% R = 1,38
(b) 2 levées = 58,48% - 1 levée = 28,26% - 0 levée = 13,26% R = 1,45
(c) 3 levées = 49,74% - 2 levées = 37,00% - 1 levée = 11,30%
0 levée = 1,96% R = 2,35
(d) 3 levées = 56,52% - 2 levées = 30,22% - 1 levée = 11,30%
0 levée = 1,96% R = 2,41
(e) 4 levées = 44,09% - 3 levées = 40,69% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,27
(f) 4 levées = 53,70% - 3 levées = 31,08% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,37

N.B. (a) La présence du 8 en Nord (8xxx / R10xx) augmente le rendement :
2 levées = 58,48% - 1 levée = 36,74% - 0 levée = 4,78% R = 1,54
(3) Attaquer vers le 8 en cas de 9, Valet ou Dame singleton en Est

N.B. (f) La présence du 7 en Sud augmente le rendement : R = 3,47

(a/c/e) VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Donner un coup à blanc (Cf. N°40, page 409) .
(a) 2 levées = 41,52% - 1 levée = 45,22% - 0 levée =13,26% R = 1,28
(c) 3 levées = 39,57% - 2 levées = 47,17% - 1 levée = 11,30%
0 levée = 1,96% R = 2,24
(e) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 1,96% R = 3,11

Page 407 **(b/d) MAX - (b) N2 - N1 - (d) N3 - N2 - N1 - (f) VAR (Ouest = CPF) :** (1) Attaquer vers le 8. (2) Renouveler si Est intercale la Dame ou le Valet. Si le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi. Si le 8 perd à l'As, à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 10.

(b) 2 levées = 64,13% - 1 levée = 22,61% - 0 levée = 13,26% R = 1,51
(d) 3 levées = 62,18% - 2 levées = 24,56% - 1 levée = 11,30%
0 levée = 1,96% R = 2,47
(f) 4 levées = 50,87% - 3 levées = 33,91% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,37

N.B. (b) La présence du 7 en Nord ou Sud augmente le rendement : R = 1,59
(d) La présence du 7 en Nord ou Sud augmente le rendement :
En Nord : R = 2,57 - En Sud : R = 2,55
Pour (f) ce maniement n'est pas MAX (rectifier le dictionnaire)

N°37 Ajouter :

(g) (N) 7x
(S) R108xxx

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 53,70% - 3 levées = 39,56% - 2 levées = 4,78%
1 levée = 1,96% R = 3,45

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 7.
4 levées = 40,70% - 3 levées = 44,08% - 2 levées = 15,22% R = 3,25

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 (jamais SO2)

Ajouter N°37 BIS :

(a) (N) xxxxx
(S) R10x

(b) (N) xxxxx
(S) R108

(c) (N) 7xxxx
(S) R108

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 44,09% - 2 levées = 40,69% - 1 levée = 13,26%
0 levée = 1,96% R = 2,27

N.B. La présence du 8 en Nord augmente le rendement :
3 levées = 53,70% R = 2,45 (2,49 avec le 8 et le 7)

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Attaquer vers le Roi.
ou
(1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 50,87% - 2 levées = 33,91% - 1 levée = 13,26%
0 levée = 1,96% R = 2,34

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 53,70% - 2 levées = 39,56% - 1 levée = 4,78%
0 levée = 1,96% R = 2,45

Ajouter N°37 TER :

(a) (N) 876x
(S) R10xx

(b) (N) 87xx
(S) R106x

Page 407 **MAX - N2 - N1 :** (1) Laisser courir le 8. Si Est couvre du 9 mettre le 10 et (2) Laisser courir le 7. Si Est couvre du Valet ou de la Dame mettre le Roi et s'il perd (2) Laisser courir le 7, s'il tient (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 8 perd au 9 (2) Attaquer vers le Roi et si le 8 perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers le 10.

2 levées = 64,13% - 1 levée = 31,09% - 0 levée = 4,78% R = 1,59

N.B. Sans le 6, Cf. N°37(a) : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Roi. R = 1,54

Page 408 **N°38** **(a)** (N) 8xx

(S) R10xxx

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 56,52% - 2 levées = 30,22% - 1 levée = 11,30%

0 levée = 1,96% R = 2,41

SO2 (+ 8,48) : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fait la levée, Est ayant intercalé la Dame, le Valet ou le 9 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le Roi **ou** Donner un coup à blanc.

3 levées = 32,78% - 2 levées = 62,44% - 1 levée = 2,82%

0 levée = 1,96% R = 2,26

SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8. (2) Renouveler si Est défausse. Si Ouest intercale un honneur (2) Attaquer vers le 10. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 49,17% - 2 levées = 35,61% - 1 levée = 15,22% R = 2,340

VAR : (1) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 42,96% - 2 levées = 50,30% - 1 levée = 4,78%

0 levée = 1,96% R = 2,343

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR

Non Vulnérable Manche = SO2

S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR

Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2

S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX

Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1

S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Vulnérable

N°38 Ajouter :

(b) (N) 87x

(S) R10xxx

(c) (N) 876

(S) R10xxx

(d) (N) 87x

(S) R106xx

(e) (N) 876

(S) R105xx

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 56,52% - 2 levées = 38,70% - 1 levée = 2,82%

0 levée = 1,96% R = 2,50

SO1 (+ 1,96) - VAR N3 : (1) Attaquer du 8 et le laisser courir si Est ne fournit pas. Sinon mettre le 10 et (2) Attaquer vers le Roi.

3 levées = 56,52% - 2 levées = 30,22% - 1 levée = 13,26% R = 2,43

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3 - N2

Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1

S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Vulnérable

Page 408 **(c) MAX - N3 - N2 :** (1) Attaquer vers le 10 (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 56,52% - 2 levées = 38,70% - 1 levée = 4,78% R = 2,52

(d/e) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8. Si Est fournit le 9 mettre le 10 et s'il perd à la Dame ou au Valet (2) Laisser courir le 7. Si (1) Est fournit la Dame ou le Valet mettre le Roi et s'il perd (2) Laisser courir le 7, mais s'il tient (2) Attaquer vers le 10 Si (1) le 8 perd au 10 (2) Attaquer vers le Roi, mais si le 8 perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 62,17% - 2 levées = 33,05% - 1 levée = 4,78% R = 2,57

N°39 **(a)** (N) 9xxx / (S) R10xx **(b)** (N) 9xx / (S) R10xxx **(c)** (N) 9xxxx / (S) R10x

(a) MAX - N2 - (b) MAX - N3 - (c) N3 - et Ouest = CPF : (1) Attaquer vers le 10 (2) Renouveler si Est intercale l'As, la Dame ou le Valet. Sinon (2) Attaquer d'un petit vers Sud et mettre un petit si Est fournit une deuxième petite carte.
(a) 2 levées = 68,65% - 1 levée = 31,35% R = 1,69
(b/c) 3 levées = 66,70% - 2 levées = 25,69% - 1 levée = 7,61% R = 2,59

(c) MAX - N2 - (a/b) VAR - et Est = CPF: (1) Attaquer vers le 10 (2) Renouveler si Est intercale l'As, la Dame ou le Valet. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 2 levées = 65,26% - 1 levée = 34,74% R = 1,65
(b) 3 levées = 63,30% - 2 levées = 29,09% - 1 levée = 7,61% R = 2,56
(c) 3 levées = 63,30% - 2 levées = 34,74% - 1 levée = 1,96% R = 2,61

(b) SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 9
3 levées = 39,56% - 2 levées = 58,48% - 1 levée = 1,96% R = 2,38

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : **Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3**
2SA, 3C et + = SO2
Vulnérable : **SO2**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable **1C et + = N3**
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Vulnérable **2SA, 3C et + = N3**
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N.B. La présence du 7 en Nord augmente le rendement :
(a) 2 levées = 74,30% R = 1,74
(b) 3 levées = 66,70% R = 2,62 (idem avec le 7 en Sud)
(c) N3 = 72,35% et MAX : R = 2,67

Page 409 **N°40** **(a)** (N) 9x / (S) R10xxxx

MAX - N4 - N3 - et Est = CPF : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Roi.
4 levées = 44,09% - 3 levées = 46,34% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,33

SO2 (+ 1,96) - N3 (VAR) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale la Dame ou le Valet (2) Laisser courir le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Roi (+ et Est = CPF) ou vers le 10 (-- et Ouest = CPF).
(+) 4 levées = 40,69% - 3 levées = 49,74% - 2 levées = 9,57% R = 3,31
(--) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 9,57% R = 3,24

VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,17

Page 409

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°40 Ajouter :

(b) (N) 9x

(S) R1076xx

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9. Si Est couvre de la Dame ou du Valet et si le Roi tient (2) Attaquer vers le 7, mais si le Roi perd (2) Attaquer soit vers le 10, soit vers le 7. Si (1) le 9 perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer soit vers le Roi, soit vers le 10.
4 levées = 53,70% - 3 levées = 41,52% - 2 levées = 4,78% R = 3,49

N°41 **(a)** (N) Rx — (S) 10xxxxx **(b)** (N) Rx — (S) 109xxxx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Attaquer vers le 10
(a) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 53,70% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,20
(b) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 55,96% - 2 levées = 6,74% R = 3,31

(a) N4 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd, Ouest ayant fourni la Dame ou le Valet (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 44,65% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 3,17

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX - N3 - N2
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N4
Vulnérable 2SA, 3C et + = N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

(b) N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement :
4 levées = 42,96% et R = 3,36
La présence du 8 en Sud augmente le rendement :
4 levées = 48,61% et R = 3,45
La présence du 7 et du 8 en Sud augmente le rendement : R = 3,49

N°41 **(c)** (N) R9 — (S) 10xxxxx **(d)** (N) R9 — (S) 108xxxx

MAX - (c) N4 - N3 - N2 - (d) N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Roi. S'il perd (2) Laisser courir le 9
(c) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 50,31% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,23
(d) 4 levées = 48,61% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 3,91% R = 3,45

(d) N.B. La présence du 7 en Sud augmente le rendement :
4 levées = 48,61% et R = 3,49

VAR (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le 9.
(c) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 47,48% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,20
(d) 4 levées = 42,96% - 3 levées = 53,13% - 2 levées = 3,91% R = 3,39

Page 410 **N°42** **(a)** (N) xxxx / (S) R109x **(b)** (N) xxx / (S) R109xx

(c) (N) xxxxx / (S) R109 **(d)** (N) xx / (S) R109xxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b/c) N3 - N2 - N1 - (d) N4 - N3 - N2 - et Ouest = CPF : Attaquer (1) vers le 9 et (2) vers le 10.

(a) 2 levées = 77,13% - 1 levée = 15,26% - 0 levée = 7,61% R = 1,70
(b) 3 levées = 75,17% - 2 levées = 17,22% - 1 levée = 5,65%
0 levée = 1,96% R = 2,66
(c) 3 levées = 61,04% - 2 levées = 29,39% - 1 levée = 7,61%
0 levée = 1,96% R = 2,50
(d) 4 levées = 66,69% - 3 levées = 25,70% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,57

VAR - (a/b) Est = CPF + CPC - (c/d) Est = CPF : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 10.

(a) 2 levées = 68,09% - 1 levée = 24,30% - 0 levée = 7,61% R = 1,60
(b) 3 levées = 66,13% - 2 levées = 26,26% - 1 levée = 5,65%
0 levée = 1,96% R = 2,57
(c) 3 levées = 57,65% - 2 levées = 32,78% - 1 levée = 7,61%
0 levée = 1,96% R = 2,46
(d) 4 levées = 63,30% - 3 levées = 29,09% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,54

N.B. (a) La présence du 7 en Nord ou Sud augmente le rendement : R = 1,72
La présence du 8 en Nord ou Sud augmente le rendement :
2 levées = 82,78% et R = 1,83

(b) La présence du 7 en Nord ou Sud augmente le rendement :
7 en Nord : R = 2,70 - 7 en Sud : R = 2,68
La présence du 8 en Nord ou Sud augmente le rendement :
8 en Nord : 3 levées = 80,83% et R = 2,79
8 en Sud : 3 levées = 82,78% et R = 2,81

(c) La présence du 7 ou du 8 en Nord augmente le rendement :
7 en Nord : R = 2,55 - 8 en Nord : 3 levées = 75,17% et R = 2,73

(d) La présence du 7 en Sud augmente le rendement :
7 en Sud : 4 levées = 66,69% et R = 3,60

La présence du 8 en Nord ou Sud augmente le rendement :
8 en Nord : 4 levées = 72,35% et R = 3,70
8 en Sud : 4 levées = 75,17% et R = 3,73

N°42 Ajouter :

(e) (N) 7x / (S) R109xxx **(f)** (N) 7x / (S) R1096xx

(e) MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10.
4 levées = 66,70% - 3 levées = 28,52% - 2 levées = 2,82%
1 levée = 1,96% R = 3,60

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 7 et (2) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 43,52% - 3 levées = 46,91% - 2 levées = 9,57% R = 3,34

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 (jamais SO2)

(f) MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10.
4 levées = 66,70% - 3 levées = 28,52% - 2 levées = 4,78% R = 3,62

Page 411 **N°43** **(a)** (N) 109xx (S) Rxxx **(b)** (N) 10976 (S) Rxxx

(a/b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer d'un petit vers Sud et mettre un petit si Est fournit la deuxième petite carte. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 9 (a) ou vers le 7 (b).
(a) 2 levées = 50,87% - 1 levée = 46,30% - 0 levée = 2,83% R = 1,48
(b) 2 levées = 59,35% - 1 levée = 40,65% R = 1,59

(a) SO1 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit si Est fournit la dernière petite carte. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Valet mettre un petit et (2) Attaquer vers le Roi.
(rectifier le dictionnaire)
2 levées = 40,70% - 1 levée = 59,30% R = 1,41

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : SO1
Vulnérable

N°43 Ajouter :

(c) (N) 1098x (S) Rxxx **(d)** (N) 10987 (S) Rxxx **(e)** (N) 1097x (S) Rxxx

(c) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer du petit vers Sud et mettre un petit si Est fournit la deuxième petite carte. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 66,70% - 1 levée = 33,30% R = 1,67

(d) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
2 levées = 82,78% - 1 levée = 17,22% R = 1,83

(e) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer d'un petit vers Sud et mettre un petit si Est fournit la deuxième petite carte. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et (2) Attaquer vers **le 7**.
2 levées = 56,52% - 1 levée = 40,65% - 0 levée = 2,83% R = 1,54

SO1 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit si Est fournit la deuxième petite carte. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Valet mettre un petit et (2) Attaquer vers le Roi.
2 levées = 40,70% - 1 levée = 59,30% R = 1,41 **Cf.N°43(a)**

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1

Ajouter N° 43 BIS :

(a) (N) 109xx (S) R7xx **(b)** (N) 1096x (S) R7xx **(c)** (N) 109xx (S) R8xx

(d) (N) 1096x (S) R8xx **(e)** (N) 1097x (S) R8xx **(f)** (N) 109xx (S) R87x

(g) (N) 109xx (S) R86x

Page 411 **(a) MAX - N2 :** (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer du petit vers Sud et mettre un petit si Est fournit la deuxième petite carte. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 57,09% - 1 levée = 42,91% R = 1,57

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer du petit vers Sud et mettre un petit si Est fournit la deuxième petite carte. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et (2) Laisser courir le 7.
2 levées = 59,35% - 1 levée = 40,65% R = 1,59 **Cf.N°43(b)**

(c) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
ou
(1) Attaquer vers le 8. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer d'un petit vers Sud et mettre un petit si Est fournit la dernière petite carte.
2 levées = 74,30% - 1 levée = 25,70% R = 1,74

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(d) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
2 levées = 79,96% - 1 levée = 20,04% R = 1,80

(e/f) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
2 levées = 82,78% - 1 levée = 17,22% R = 1,83

(g) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
2 levées = 77,13% - 1 levée = 22,87% R = 1,77

N°44 **(a)** (N) Rxx
(S) 109xxx

(b) (N) 109x
(S) Rxxxx

(a) MAX - (b) VAR (Est = CPF) : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet ou de la Dame (2) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le Roi.
(a) 3 levées = 47,48% - 2 levées = 45,78% - 1 levée = 6,74% R = 2,41
(b) 3 levées = 47,48% - 2 levées = 40,13% - 1 levée = 12,39% R = 2,35

(a) N3 - (b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il est couvert du Valet ou de la Dame (2) Attaquer vers le 9. S'il perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers Nord (a) ou vers Sud (b) et mettre un petit si le flanc fournit la dernière petite carte.
3 levées = 50,87% - 2 levées = 36,74% - 1 levée = 12,39% R = 2,38

SO2 - (a) + 2,83 - (b) + 8,48 : (1) Attaquer vers le 9. Si le flanc intercale le Valet ou la Dame (2) Laisser courir le 10. Sinon (2) Attaquer vers le Roi (a) ou vers le 10 (b).
(a) 3 levées = 40,70% - 2 levées = 55,39% - 1 levée = 3,91% R = 2,37
(b) 3 levées = 20,35% - 2 levées = 75,74% - 1 levée = 3,91% R = 2,16

(b) Ajouter un meilleur SO2 (+8,48) :
(1) Laisser courir le 10. Si Est couvre de la Dame ou du Valet mettre petit et (2) Attaquer vers le 9. Si le 10 perd à la Dame ou au Valet (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 27,13% - 2 levées = 68,96% - 1 levée = 3,91% R = 2,23

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 411 **Ajouter N° 44 BIS :**

(a)	(N) Rxx	**(b)**	(N) Rxx	(c)	(N) Rxx
	(S) 1097xx		(S) 10976x		(S) 1098xx
(d)	(N) Rxx	**(e)**	(N) Rxx	(f)	(N) R6x
	(S) 10986x		(S) 10987x		(S) 1097xx
(g)	(N) R6x	**(h)**	(N) R7x	(i)	(N) R8x
	(S) 1098xx		(S) 109xxx		(S) 109xxx

(a) MAX : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 53,13% - 2 levées = 40,13% - 1 levée = 6,74% R = 2,46

N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer d'un petit vers Nord et mettre un petit si Ouest fournit la deuxième petite carte. Si (1) Ouest couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 56,52% - 2 levées = 31,09% - 1 levée = 12,39% R = 2,44

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est intercale le Valet ou la Dame (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 40,70% - 2 levées = 55,39% - 1 levée = 3,91% R = 2,37

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 55,96% - 2 levées = 40,13% - 1 levée = 3,91% R = 2,52

N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer d'un petit vers Nord et mettre un petit si Ouest fournit la deuxième petite carte. Si (1) Ouest couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 59,35% - 2 levées = 31,08% - 1 levée = 9,57% R = 2,50

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(c) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
3 levées = 66,70% - 2 levées = 29,39% - 1 levée = 3,91% R = 2,63

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 48,61% - 2 levées = 49,43% - 1 levée = 1,96% R = 2,47

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche = SO2

Page 411

(d) MAX - N3 - N2 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
3 levées = 69,52% - 2 levées = 28,52% - 1 levée = 1,96% R = 2,68

(e) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
3 levées = 75,17% - 2 levées = 24,83% R = 2,75

(f) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et s'il perd (2) Laisser courir le 6.
3 levées = 55,96% - 2 levées = 42,08% - 1 levée = 1,96% R = 2,54

N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer d'un petit vers Nord et mettre un petit si Ouest fournit la deuxième petite carte. Si (1) Ouest couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et s'il perd (2) Laisser courir le 6.
3 levées = 59,35% - 2 levées = 33,04% - 1 levée = 7,61% R = 2,52

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(g) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
3 levées = 69,52% - 2 levées = 28,52% - 1 levée = 1,96% R = 2,68

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est intercale le Valet ou la Dame (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 43,52% - 2 levées = 56,48% R = 2,44

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

(h) MAX : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Ouest couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 53,70% - 2 levées = 39,56% - 1 levée = 6,74% R = 2,47

N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer d'un petit vers Nord et mettre un petit si Ouest fournit la deuxième petite carte. Si (1) Ouest couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 57,09% - 2 levées = 30,52% - 1 levée = 12,39% R = 2,45

SO2 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est intercale le Valet ou la Dame (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 40,70% - 2 levées = 55,39% - 1 levée = 3,91% R = 2,37

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N3
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(i) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8 (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 72,35% - 2 levées = 25,69% - 1 levée = 1,96% R = 2,70

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement : R = 2,72
La présence du 7 en Sud ou en Nord augmente le rendement :
3 levées = 75,17% et R = 2,75

Page 411 **Ajouter N° 44 TER :**

(a)	(N) 1097	**(b)**	(N) 109x	(c)	(N) 1098
	(S) Rxxxx		(S) R7xxx		(S) Rxxxx
(d)	(N) 109x	**(e)**	(N) 1096	(f)	(N) 1097
	(S) R8xxx		(S) R8xxx		(S) R8xxx
(g)	(N) 109x	**(h)**	(N) 109		
	(S) R87xx		(S) R8xxxx		

(a) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer du 7 vers Sud et mettre un petit si Est fournit la deuxième petite carte. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 54,26% - 2 levées = 36,17% - 1 levée = 9,57% R = 2,45

SO2 (+ 5,66) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Ouest intercale le Valet ou la Dame (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 30,52% - 2 levées = 65,57% - 1 levée = 3,91% R = 2,27

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

(b) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer du petit vers Sud et mettre un petit si Est fournit la deuxième petite carte. Si (1) Est couvre de la Dame ou du Valet mettre le Roi et s'il perd (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 57,09% - 2 levées = 36,17% - 1 levée = 6,74% R = 2,50

SO2 (+ 2,83) : (1) Laisser courir le 10 (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 43,52% - 2 levées = 52,57% - 1 levée = 3,91% R = 2,40

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
Vulnérable

(c) MAX - N3 - N2 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
3 levées = 61,04% - 2 levées = 35,05% - 1 levée = 3,91% R = 2,57

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement :
3 levées = 63,87% et R = 2,60

(d) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
ou
(1) Attaquer vers le 8. S'il perd au Valet ou à la Dame (2) Attaquer du petit vers Sud et mettre un petit si Est fournit la dernière petite carte.
3 levées = 72,35% - 2 levées = 25,69% - 1 levée = 1,96% R = 2,70

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le Roi. Si (1) Est intercale le Valet ou la Dame (2) Laisser courir le 10.
3 levées = 49,17% - 2 levées = 50,83% R = 2,49

Page 411 **N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX - N3
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Vulnérable **Manche = SO2**

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement :
MAX : 3 levées = 75,47% et R = 2,73
et le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

(e) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
3 levées = 72,35% - 2 levées = 27,65% R = 2,72

(f/g) MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
3 levées = 80,83% - 2 levées = 19,17% R = 2,81

(h) MAX - N4 - N3 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
4 levées = 61,04% - 3 levées = 35,05% - 2 levées = 3,91% R = 3,57

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement :
3 levées = 63,87% et R = 3,60
La présence du 7 en Sud augmente le rendement :
3 levées = 75,17% et R = 3,75

Page 412 **N°45 Modifier et compléter la numérotation :**

(N) xx(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e) remplace le N°45(a)**
(S) Rxx(xx)

MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 29,65%
1 levée = 4,78% R = 2,81

SO3 (+ 6,21) : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi.
3 levées = 71,78% - 2 levées = 23,44% - 1 levée = 4,78% R = 2,67

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable

(f) (N) xxxxxxx
(S) Rx

(f) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 45,22% - 4 levées = 29,65%
3 levées = 4,78% R = 4,81

N°46 (N) 10xxx 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°46(a)**
(S) Rxx(xx)

(d) (N) 10xx **Remplace le N°46(b)**
(S) Rxxxxx

MAX - (a) N4 - N3 - (d) N5 - N4 : Attaquer (1) Vers le Roi et si nécessaire (2) Vers le 10.
(a) 4 levées = 20,35% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 22,00% R = 2,98
(d) 5 levées = 20,35% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 17,22%
2 levées = 4,78% R = 3,94

Page 412 **(d) SO3 (+ 4,78) :** Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers le Roi.
4 levées = 71,78% - 3 levées = 28,22% R = 3,72

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO3

N°46 Ajouter :

(e) (N) Rx

(S) 10xxxxxx

MAX - N6 - N5 : Attaquer (1) Vers le Roi et si nécessaire (2) Vers le 10.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 17,22%
3 levées = 4,78% R = 4,94

Page 413 **N°47** (N) 9xx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°47(a)**

(S) R10x(xx)

MAX - N3 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Roi.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 75,43% - 2 levées = 11,00% R = 3,03

N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 22,00% R = 2,98

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N4
S'il faut réaliser 4 levées : N4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°47 Ajouter :

(e) (N) 9x

(S) R10xxxxx

(e) MAX - N6 : (1) Attaquer vers le Roi.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 17,22%
3 levées = 4,78% **R = 4,936**

SO5 (+ 6,22) : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Roi.
6 levées = 13,57% - 5 levées = 70,65% - 4 levées = 11,00%
3 levées = 4,78% **R = 4,930**

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 71,78% - 4 levées = 28,22% R = 4,72

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 6 levées : MAX - N6
S'il faut réaliser 5 levées : SO5
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N6

Page 413 **N°47 BIS** (N) xx(xx) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°47(c)**

(S) R109x(x)

MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Roi.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 75,43% - 2 levées = 6,22%
1 levée = 4,78% R = 2,98

N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 17,22%
1 levée = 4,78% R = 2,94

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = N4**
S'il faut réaliser 4 levées : N4
Vulnérable
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

Ajouter :

N°47 TER (N) 8x(xx) 5 combinaisons **(a/b/c/d/e)**

(S) R109(xx)

MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Roi.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 75,43% - 2 levées = 11,00% R = 3,03

N4 : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 20,35% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 22,00% R = 2,98
Cf. N°47 : 9xx(x) / R10x(xx)
Le N° 47 TER(e) remplace le N°47(b)

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = N4**
S'il faut réaliser 4 levées : N4
Vulnérable
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

N°48 **(a)** (N) R10 **(b)** (N) R109

(S) 9xxxxxx (S) xxxxxx

MAX - (a) N6 - N5 - N4 - (b) N5 - N3 (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le Roi.
(a) 6 levées = 20,35% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 17,22%
3 levées = 4,78% R = 4,94 **Cf.N°46(e) : Rx / 10xxxxxx**
(b) 5 levées = 20,35% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 17,22%
2 levées = 4,78% R = 3,94

(a) VAR (Est = CPF) - (b) SO4 (+ 6,22) : Attaquer (1) Vers le 10 et si nécessaire (2) Vers le Roi.
(a) 6 levées = 13,57% - 5 levées = 58,22% - 4 levées = 23,43%
3 levées = 4,78% R = 4,81
(b) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 70,65% - 3 levées = 11,00%
2 levées = 4,78% R = 3,93

(a) N.B. : La présence du **8** assure 4 levées
MAX : 6 levées = 20,35% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 22,00% R = 4,98

VAR : 6 levées = 13,57% - 5 levées = 58,22% - 4 levées = 28,11% R = 4,85

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 414 **N°49** **(a)** (N) Rx

(S) 109xxxxx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer d'un petit vers le Roi.
6 levées = 20,35% - 5 levées = 57,65% - 4 levées = 22,00% R = 4,98

N°50 **(a)** (N) 109x

(S) Rxxxxx

MAX - N5 : (1) Attaquer du 10 et le laisser courir si Est défausse. Sinon, mettre le Roi et, si nécessaire (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 20,35% - 4 levées = 57,65% - 3 levées = 22,00% R = 3,98

Ajouter SO4 (+ 6,22) :
(1) Attaquer du petit vers Sud en ne mettant le Roi que si Est intercale la Dame ou le Valet.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 70,65% - 3 levées = 11,00%
2 levées = 4,78% R = 3,93

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°51 (N) xx(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°51(a)**

(S) Rxx(xx)

MAX - N4 - N3 - et Est = CPF : (1) Attaquer vers le Roi.
4 levées = 39,00% - 3 levées = 50,00% - 2 levées = 11,00% R = 3,28

VAR (Ouest = CPF) : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers le Roi, si nécessaire.
4 levées = 26,00% - 3 levées = 63,00% - 2 levées = 11,00% R = 3,15

Ajouter N°51 BIS :

(a) (N) Rx

(S) xxxxxxxx

MAX - N7 - N6 : (1) Attaquer vers le Roi.
7 levées = 39,00% - 6 levées = 50,00% - 5 levées = 11,00% R = 6,28

VAR (Est = CPF) : (1) Donner un coup à blanc.
7 levées = 26,00% - 6 levées = 52,00% - 5 levées = 22,00% R = 6,04

Page 417

AVEC UN SINGLETON OU UNE CHICANE EN NORD

N°1

(a) (N) x
(S) DVxx

(b) (N) x
(S) DVxxx

(c) (N) x
(S) DV108

(d) (N) x
(S) DV108x

(a/b) MAX - (a) N1 - (b) N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame. Sinon (2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que la Dame soit maîtresse,
(a) 2 levées = 0,31% - 1 levée = 43,17% - 0 levée = 56,52% R = 0,44
(b) 2 levées = 36,25% - 1 levée = 45,56% - 0 levée = 18,19% R = 1,18

(a) N2 : (1/2) Donner deux coups à blanc en espérant AR secs.
2 levées = 0,61% - 1 levée = 13,11% - 0 levée = 86,28% R = 0,14

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N1 (jamais N2)

(c/d) MAX - (c) N2 - (d) N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet, même (d) si (1) Est a fourni le 9.
(c) 2 levées = 50,66% - 1 levée = 49,34% R = 1,51
(d) 3 levées = 31,09% - 2 levées = 51,70% - 1 levée = 17,21% R = 2,14

Ajouter N°1 BIS :

(a) (N) x
(S) DV109

(b) (N) 9
(S) DV10x

(c) (N) x
(S) DV109x

(d) (N) 9
(S) DV10xx

(e) (N) 7
(S) DV108x

(a/b) MAX - N2 : (1/2) Jouer le 9 et la Dame.
2 levées = 100,00% R = 2,00

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9 (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 63,87% - 2 levées = 36,13% R = 2,64

(d) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9 (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 62,17% - 2 levées = 37,83% R = 2,62

N.B. La présence du 7 augmente le rendement : 3 levées = 71,86% et R = 2,72

(e) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 7 (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 31,09% - 2 levées = 68,91% R = 2,31

Ajouter N°1 TER :

(a) (N) 10
(S) DVxx

(b) (N) 10
(S) DV7x

(c) (N) 10
(S) DV8x

(d) (N) 10
(S) DVxxx

(e) (N) 10
(S) DV7xx

(f) (N) 10
(S) DV76x

(g) (N) 10
(S) DV8xx

(h) (N) 10
(S) DV86x

(i) (N) 10
(S) DV87x

Page 417

(a) MAX - N2 : (1) Jouer le 10 et (2) Jouer un petit.
2 levées = 0,61% - 1 levée = 99,39% R = 1,01

(b) MAX - N2 : (1/2/3) Jouer le 10, la Dame et le Valet.
2 levées = 5,66% - 1 levée = 94,34% R = 1,06

(c) MAX - N2 : (1/2/3) Jouer le 10, la Dame et le Valet.
2 levées = 22,31% - 1 levée = 77,69% R = 1,22

(d) MAX - N2 : (1) Jouer le 10 et (2) Jouer un petit.
2 levées = 63,63% - 1 levée = 36,37% R = 1,64

(e) MAX - N3 : (1/2/3) Jouer le 10, la Dame et le Valet.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 54,75% - 1 levée = 36,37% R = 1,73

SO2 (+ 1,45) : (1) Jouer le 10 et (2) Jouer un petit.
2 levées = 65,08% - 1 levée = 34,92% R = 1,65

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche = SO2

(f) MAX - N3 - N2 : (1/2/3) Jouer le 10, la Dame et le Valet.
3 levées = 10,34% - 2 levées = 69,76% - 1 levée = 19,90% R = 1,90

(g) MAX - N3 : (1/2/3) Jouer le 10, la Dame et le Valet.
3 levées = 26,65% - 2 levées = 45,21% - 1 levée = 28,14% R = 1,99

SO2 (+ 1,45) : (1) Jouer le 10 et (2) Jouer un petit.
2 levées = 73,32% - 1 levée = 26,68% R = 1,73

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

(h/i) MAX - N3 : (1/2/3) Jouer le 10, la Dame et le Valet.
(h) 3 levées = 28,10% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 19,90% R = 2,08
(i) 3 levées = 36,34% - 2 levées = 63,66% R = 2,36

N°2

(a) (N) x
(S) DVxxxx

(b) (N) x
(S) DVxxxxx

(c) (N) x
(S) DVxxxxxx

(d) (N) x
(S) DVxxxxxxx

MAX - (a) N4 - N2 - N1 - (b) N5 - N4 - N3 - (c) N6 - N5 - (d) N7 : (1) Attaquer vers le Valet.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame. Sinon (2/3) Jouer des petits jusqu'à ce que la Dame soit maîtresse.
(a) 4 levées = 7,11% - 3 levées = 54,26% - 2 levées = 29,87%
1 levée = 8,01% - 0 levée = 0,75% R = 2,59
(b) 5 levées = 37,30% - 4 levées = 44,65% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 4,17
(c) 6 levées = 65,57% - 5 levées = 29,65% - 4 levées = 4,78% R = 5,61
(d) 7 levées = 89,00% - 6 levées = 11,00% R = 6,89

(a) SO3 (+ 3,23) : (1) Donner un coup à blanc.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 24,22%
1 levée = 9,69% - 0 levée = 1,49% R = 2,55

Page 417 **N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2 - N1
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO3**
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
Vulnérable

(c) N6 - VAR (sans communication) : (1) Attaquer depuis Sud d'un petit, puis (2) Jouer la Dame.
6 levées = 65,57% - 5 levées = 24,87% - 4 levées = 9,56% R = 5,56

Page 418 **N°3**

(a) (N) x
(S) DV9x

(b) (N) x
(S) DV98

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale l'As ou le Roi, jouer (2) la Dame et (3) le Valet. Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame.
2 levées = 1,34% - 1 levée = 55,52% - 0 levée = 43,14% R = 0,58

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
2 levées = 11,16% - 1 levée = 88,84% R = 1,11

N°3 Ajouter :

(c) (N) 9
(S) DV87

(d) (N) 9
(S) DV8x

(e) (N) 9
(S) DV7x

(f) (N) 9
(S) DV76

(c) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet. Cf.(b)
2 levées = 11,16% - 1 levée = 88,84% R = 1,11

(d) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
2 levées = 1,34% - 1 levée = 98,66% R = 1,01

(e) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 0,31% - 1 levée = 43,66% - 0 levée = 56,03% R = 0,44

N2 : (1) Laisser courir le 9 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
2 levées = 0,61% - 1 levée = 23,03% - 0 levée = 76,36% R = 0,24

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N1 (jamais N2)

(f) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le 9. S'il est couvert du 10 mettre le Valet et si le Valet perd (2) Jouer la Dame. Si (1) le 9 perd (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
2 levées = 0,61% - 1 levée = 61,21% - 0 levée = 38,18% R = 0,62

Ajouter N°3 BIS :

(a) (N) x
(S) DV8x

(b) (N) 8
(S) DV7x

(c) (N) x
(S) DV87

(d) (N) 8
(S) DV76

(a/b) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Jouer des petits.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer le 8 et la Dame.
2 levées = 0,31% - 1 levée = 43,48% - 0 levée = 56,21% R = 0,44

Page 418 **N2 :** (1/2) donner 2 coups à blanc.
2 levées = 0,61% - 1 levée = 13,11% - 0 levée = 86,28% R = 0,14

N.B. Pour (a/b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N1 (jamais N2)

(c/d) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Jouer le 8 et le 7.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer le 8.
Si Est intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer la Dame.

OU

(1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Jouer le 8 et le 7.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer le 8 si Ouest fournit petit, mais la Dame si Ouest fournit le 9 ou le 10.
Si Est intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer la Dame.

OU

(1) Attaquer vers le 8 (c) ou laisser courir le 8 (d). S'il perd au 9 ou au 10 (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si le 8 perd au Roi ou à l'As (2) Jouer le 7.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer le 7.
2 levées = 0,61% - 1 levée = 43,53% - 0 levée = 55,86% R = 0,45

N.B. Les trois maniements MAX sont MTPP.

N°4 **(a)** (N) x / (S) DV10x **(b)** (N) x / (S) DV10xx

MAX - (a) N2 - (b) N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3 Jouer la Dame et le Valet. Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame.
(a) 2 levées = 7,17% - 1 levée = 92,83% R = 1,07
(b) 3 levées = 4,44% - 2 levées = 67,42% - 1 levée = 28,14% R = 1,76

N°5 **(a)** (N) x / (S) DV9xx **(b)** (N) x / (S) DV98x

(a) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3 Jouer la Dame et le Valet. Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 36,82% - 1 levée = 52,34%
0 levée = 9,95% R = 1,29

(a) SO2 (+ 0,72) : (1) Attaquer vers le 9 (2) Donner un coup à blanc même si (1) Est intercale l'As ou le Roi et (3) Jouer la Dame.
2 levées = 38,43% - 1 levée = 51,62% - 0 levée = 9,95% **R = 1,2848**
(Pour le **MAX R = 1,2865** !!)

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 13,32% - 2 levées = 55,39% - 1 levée = 31,29% R = 1,82
Ce maniement et les pourcentages tiennent compte de la meilleur défense qui consiste, pour Est, à fournir le 10 avec A10 ou R10, et de temps à autre avec A10x, R10x ou 10xx. S'il fournit l'As ou le Roi avec A10 ou R10 : 3 levées = 14,78%. Si Est ne fournit jamais de fausse carte avec A10x, R10x ou 10xx, on peut (2) Jouer le petit si le 10 apparaît au premier tour, pour un gain identique (+ 1,46%), mais une erreur d'appréciation risque de coûter jusqu'à 12,43%. La présence du 7 assurerait 2 levées et supprimerait ces aléas.

(b) SO2 (+ 4,85) : (1) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 2,34% - 2 levées = 71,22% - 1 levée = 26,44% R = 1,76

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 418 **N°5 Ajouter :**

(c) (N) x	**(d)** (N) x	(e) (N) 9
(S) DV976	(S) DV987	(S) DV876
(f) (N) 8	**(g)** (N) 8	(h) (N) 8
(S) DV9xx	(S) DV96x	(S) DV97x
(i) (N) 9	**(j)** (N) 9	(k) (N) 9
(S) DV7xx	(S) DV76x	(S) DV765

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9 (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 5,17% - 2 levées = 53,05% - 1 levée = 41,78% R = 1,63

(d/e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9 (d) ou Laisser courir le 9 (e) et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 18,17% - 2 levées = 81,83% R = 2,18

(f) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. Si Est couvre du 10 et si le Valet perd (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 63,46% - 1 levée = 35,65% **R = 1,652**

SO2 (+ 0,73) : (1) Laisser courir le 8. Si Est couvre du 10 et si le Valet perd ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
2 levées = 65,08% - 1 levée = 34,92% **R = 1,651**

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(g) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8. Si Est couvre du 10 mettre le Valet et (2) Jouer la Dame. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 4,44% - 2 levées = 67,42% - 1 levée = 28,14% R = 1,76

SO2 (+ 2,18) : (1) Laisser courir le 8. Si Est couvre du 10 mettre le Valet et (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 0,89% - 2 levées = 73,15% - 1 levée = 25,96% R = 1,75

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(h) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8 (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 13,32% - 2 levées = 86,68% R = 2,13

(i) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Jouer des petits.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
2 levées = 36,25% - 1 levée = 46,77% - 0 levée = 16,98% R = 1,19

SO1 (+ 3,86) : (1) Laisser courir le 9.
2 levées = 10,34% - 1 levée = 76,54% - 0 levée = 13,12% R = 0,97

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX - N2
3SA = SO1

(j) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9.
2 levées = 54,10% - 1 levée = 45,90% R = 1,54

Page 418

(k) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9.
3 levées = 0,73% - 2 levées = 57,49% - 1 levée = 41,78% R = 1,59

N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 44,74% - 1 levée = 53,81% R = 1,48

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3)

Ajouter N°5 BIS :

(a) (N) x
(S) DV87x

(b) (N) x
(S) DV876

(c) (N) 8
(S) DV765

(d) (N) x
(S) DV765

(e) (N) 8
(S) DV76x

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Jouer des petits.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
2 levées = 39,89% - 1 levée = 50,89% - 0 levée = 9,22% R = 1,31

(b/c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est fournit petit et si le Valet perd (2/3) Jouer des petits, mais si Est fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Jouer la Dame.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 44,74% - 1 levée = 53,81% R = 1,48

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Jouer des petits.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
2 levées = 37,71% - 1 levée = 47,74% - 0 levée = 14,55% R = 1,23

SO1 (+ 5,08) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Jouer la Dame.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
2 levées = 20,83% - 1 levée = 69,70% - 0 levée = 9,47% R = 1,11

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : SO1
Vulnérable

(e) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 8. Si Est couvre du 9 ou du 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer la Dame. Si le 8 perd au 9 ou au 10 (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
2 levées = 37,71% - 1 levée = 62,29% R = 1,38

N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Jouer des petits.
2 levées = 39,89% - 1 levée = 51,15% - 0 levée = 8,96% R = 1,31

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

Page 419 **N°6** **(a)** (N) x / (S) DV9xxx **(b)** (N) x / (S) DV98xx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 56,52% - 2 levées = 19,38%
1 levée = 5,59% - 0 levée = 0,75% R = 2,85
Comme pour le N°5(b), ce maniement et les pourcentages tiennent compte de la meilleure défense. On peut gagner 3,23% si Est met l'As ou le Roi avec A10 ou R10, ou s'il ne fournit jamais de fausses cartes, mais on risque de perdre jusqu'à 15,99% si on l'a mésestimé.

N.B. (a) La présence du 7 en Sud (x / DV97xx) augmente le rendement :
4 levées = 19,38% et R = 2,88

(b) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le 9. (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 25,84% - 3 levées = 61,77% - 2 levées = 10,90%
1 levée = 1,49% R = 3,12

(b) SO3 (+ 1,21) et VAR (Est = CPL ou CPF) : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame
4 levées = 23,25% - 3 levées = 65,57% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,11

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°6 Ajouter :

(c) (N) 8 / (S) DV9xxx **(d)** (N) 7 / (S) DV96xx **(e)** (N) x / (S) DV987x

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8 (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 17,76% - 3 levées = 66,22% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,00

N.B. La présence du 6 en Sud (8 / DV96xx) augmente le rendement :
4 levées = 19,38% et R = 3,04
La présence du 7 en Sud (8 / DV97xx) augmente le rendement :
4 levées = 25,84% et R = 3,24

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 8 (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 19,38% - 3 levées = 54,91% - 2 levées = 20,59%
1 levée = 5,12% R = 2,89

SO2 (+ 3,63) - N3 : (1) Laisser courir le 7.
4 levées = 10,50% - 3 levées = 63,79% - 2 levées = 24,22%
1 levée = 1,49% R = 2,83

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9. (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 27,05% - 3 levées = 71,46% - 2 levées = 1,49% R = 3,26

Page 419 **Ajouter N°6 BIS :**

(a) (N) x (S) DV8xxx	**(b)** (N) x (S) DV87xx	**(c)** (N) x (S) DV875x
(d) (N) x (S) DV876x	**(e)** (N) 8 (S) DV7632	**(f)** (N) 8 (S) DV764x
(g) (N) 8 (S) DV7652	**(h)** (N) 8 (S) DV7653	**(i)** (N) 8 (S) DV7654

(a) MAX - N4 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Jouer des petits.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 7,11% - 3 levées = 55,87% - 2 levées = 28,26%
1 levée = 8,01% - 0 levée = 0,75% R = 2,61

SO3 (+ 1,62) : (1/2) Attaquer vers Sud et donner 2 coups à blanc . (3) Jouer la Dame.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 24,22%
1 levée = 9,69% - 0 levée = 1,49% R = 2,55

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2 - N1
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = SO3

(b) MAX - N4 - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 57,49% - 2 levées = 25,83%
1 levée = 5,59% - 0 levée = 0,75% R = 2,71

VAR N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10 mettre le Valet et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 5,17% - 3 levées = 62,66% - 2 levées = 25,83%
1 levée = 5,59% - 0 levée = 0,75% R = 2,66

(c) MAX - N4 - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 57,49% - 2 levées = 27,05%
1 levée = 4,37% - 0 levée = 0,75% R = 2,72

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 5 puis (2) Jouer un petit et (3) Jouer la Dame.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 6,94% - 3 levées = 59,27% - 2 levées = 29,88%
1 levée = 3,16% - 0 levée = 0,75% R = 2,69

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 62,33% - 2 levées = 25,84%
1 levée = 1,49% R = 2,82

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 57,49% - 2 levées = 25,83%
1 levée = 6,34% R = 2,718

SO2 - N3 (VAR) - MTPP : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2/3) Jouer le 7, puis la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer la Dame;
4 levées = 5,17% - 3 levées = 62,66% - 2 levées = 30,68%
1 levée = 1,49% R = 2,715

Page 419

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : SO2 - N3 (VAR)
S'il faut réaliser 1 levée : Contrat en mineure = SO2
Autres contrats = MAX

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 57,49% - 2 levées = 27,05%
1 levée = 5,12% R = 2,73

SO2 - MTPP : (1) Attaquer du 8. Si Est fournit le 5 mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer la Dame. Si Est fournit le 2 ou le 3 (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2/3) Jouer le 7 puis la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer la Dame;
4 levées = 6,94% - 3 levées = 59,27% - 2 levées = 32,30%
1 levée = 1,49% R = 2,717

SO2 (-) - N3 (VAR) : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2/3) Jouer le 7 puis la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer la Dame;
4 levées = 5,17% - 3 levées = 62,66% - 2 levées = 30,68%
1 levée = 1,49% R = 2,715

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 3 levées : SO2 - N3 (VAR)
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : Contrat en mineure = SO2
Autres contrats = MAX

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 62,33% - 2 levées = 26,58%
1 levée = 0,75% R = 2,82

SO2 (+ 0,75) : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2/3) Jouer le 7 puis la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer la Dame;
4 levées = 5,17% - 3 levées = 65,08% - 2 levées = 29,75% R = 2,75

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable 3SA = SO2

(h) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 62,33% - 2 levées = 26,58%
1 levée = 0,75% R = 2,82

SO2 (+ 0,75) : (1) Attaquer du 8. Si Est fournit le 4 mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer la Dame. Si Est fournit le 2 (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2/3) Jouer le 7, puis la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer la Dame;
4 levées = 6,94% - 3 levées = 61,69% - 2 levées = 31,37% R = 2,756

SO2 (-) VAR : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2/3) Jouer le 7 puis la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
Si Est intercale le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer la Dame;
4 levées = 5,17% - 3 levées = 65,08% - 2 levées = 29,75% R = 2,754

Page 419

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
3SA = SO2

(i) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 62,33% - 2 levées = 27,33% R = 2,83

N°7 **(a)** (N) x
(S) DV9xxxx

(b) (N) x
(S) DV98xxx

(a) MAX - N5 - N4 - N3 - (b) VAR (Ouest = CPF ou CPL) : (1) Attaquer vers le 9 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
(a) 5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,30% - 3 levées = 10,44%
2 levées = 1,96% R = 4,23
(b) 5 levées = 40,13% - 4 levées = 55,96% - 3 levées = 3,91% R = 4,36

(b) MAX - N5 - N4 - (a) VAR (Est = CPF) - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Jouer (a) un petit ou (b) le 9.
(a) 5 levées = 37,30% - 4 levées = 47,48% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,20
(b) 5 levées = 42,96% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 3,91% R = 4,39

N.B. (b) La présence du 7 en Sud (x / DV987xx) assure 4 levées et augmente le rendement : R = 4,43
(a/b) Jouer (2) la Dame si (1) le Valet perd coûte 3,39% pour 5 levées.

N°7 Ajouter :

(c) (N) x
(S) DV97xxx

(d) (N) 8
(S) DV9xxxx

(e) (N) 8
(S) DV96xxx

(f) (N) 8
(S) DV97xxx

(c) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 8, **soit** mettre le 9 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet, **soit** mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer le 9. Si (1) Est fournit petit mettre le 9 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 53,13% - 3 levées = 7,61%
2 levées = 1,96% R = 4,26

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

VAR - N5 - N3 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 8, **soit** mettre le 9 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet, **soit** mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer le 9. Sinon (1) mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer un petit.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,23

N.B. La présence du 6 en Nord ou en Sud augmente le rendement : R = 4,28

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Laisser courir le 8 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 58,79% - 3 levées = 3,91% R = 4,33

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 7, **soit** mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer le 9, **soit** laisser courir le 8 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet. Si (1) Est fournit petit laisser courir le 8 et (2) Jouer un petit.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 58,79% - 3 levées = 3,91% R = 4,33

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 419 **VAR - N5 :** (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 7, **soit** mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer un petit, **soit** laisser courir le 8 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet. Si (1) Est fournit petit mettre le Valet et s'il perd (2) Jouer un petit.
5 levées = 37,30% - 4 levées = 50,31% - 3 levées = 12,39% R = 4,25

(f) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Jouer le 9.
5 levées = 42,96% - 4 levées = 55,08% - 3 levées = 1,96% R = 4,41

SO4 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 8 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
5 levées = 40,13% - 4 levées = 59,87% R = 4,40

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Page 420 **N°8**

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) x	(N) x	(N) x
(S) DV10xxx	(S) DV109xx	(S) DV10xxxx

(a) MAX - N4 - N2 - (b) N4 - N3 - (c) N5- N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
(a) 4 levées = 37,14% - 3 levées = 49,26% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,22
(b) 4 levées = 86,40% - 3 levées = 12,11% - 2 levées = 1,49% R = 3,85
(c) 5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

(a) SO3 (+ 2,42) : (1) Donner un coup à blanc (2/3/4) jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 85,59% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 2,91

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N2 (jamais SO3)

Ajouter N°8 BIS :

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) x	(N) x	(N) 8
(S) DV108xx	(S) DV1087x	(S) DV107xx

(d)	**(e)**	**(f)**
(N) 8	(N) 9	(N) 10
(S) DV1076x	(S) DV10xxx	(S) DVxxxx

(a) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 53,29% - 3 levées = 35,53% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,41

SO3 (+ 4,84) - SO2 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 43,60% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 5,59%
1 levée = 0,75% R = 3,37

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
3SA = SO2 (SO3)
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(b) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 55,71% - 3 levées = 42,80% - 2 levées = 1,49% R = 3,54

(c) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 8 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 43,60% - 3 levées = 54,91% - 2 levées = 1,49% R = 3,42

N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 53,29% - 3 levées = 35,53% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 0,75% R = 3,41

Page 420

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 55,71% - 3 levées = 43,54% - 2 levées = 0,75% R = 3,55

SO3 (+ 0,75) : (1) Laisser courir le 8.
4 levées = 44,81% - 3 levées = 55,19% R = 3,45

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3)

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 9 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 83,98% - 3 levées = 14,53% - 2 levées = 1,49% R = 3,82

N.B. La présence du 7 en Sud (9 / DV107xx) augmente le rendement :
4 levées = 86,40% et R = 3,85
La présence du 8 en Sud (9 / DV108xx) augmente le rendement :
4 levées = 98,51% et R = 3,99

(f) MAX - N4 - N3 - N2 : (1/2/3) Jouer le 10, la Dame et le Valet.
(f) 4 levées = 35,53% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,18

N.B. La présence du 7 en Sud (10 / DV7xxx) augmente le rendement :
4 levées = 38,76% et R = 3,21
La présence du 8 en Sud (10 / DV8xxx) augmente le rendement :
4 levées = 51,68% et R = 3,37
La présence du 8 et du 7 (10 / DV87xx) augmente le rendement :
4 levées = 54,10% et R = 3,53

Ajouter N°8 TER :

(a) (N) x
(S) DV108xxx

(b) (N) x
(S) DV1087xx

(c) (N) 8
(S) DV107xxx

(d) (N) 8
(S) DV1076xx

(e) (N) x
(S) DV109xxx

(f) (N) 9
(S) DV10xxxx

(g) (N) 10
(S) DVxxxxx

(a) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
5 levées = 79,13% - 4 levées = 16,96% - 3 levées = 3,91% R = 4,75

SO4 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
5 levées = 57,08% - 4 levées = 40,96% - 3 levées = 1,96% R = 4,55

N.B. Pour (a/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO4

(b/d) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
5 levées = 79,13% - 4 levées = 20,87% R = 4,79

(c) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
5 levées = 79,13% - 4 levées = 18,91% - 3 levées = 1,96% R = 4,77

SO4 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 8.
5 levées = 57,08% - 4 levées = 42,92% R = 4,57

Page 420

(e/f) MAX - N5 : (1/2) Jouer le 9 et la Dame.
5 levées = 96,09% - 4 levées = 3,91% R = 4,96

N.B. La présence du 8 augmente le rendement :
5 levées = 100,00% et R = 5,00

(g) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer le 10, la Dame et le Valet.
5 levées = 67,83% - 4 levées = 28,26% - 3 levées = 3,91% R = 4,64

N.B. La présence du 8 augmente le rendement :
5 levées = 73,48% et R = 4,70
La présence du 8 et du 7 (10 / DV87xxx) augmente le rendement :
5 levées = 73,48% et R = 4,73

N°9 **(a)** (N) x
(S) DV9xxxxx

(a) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le 9 et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
6 levées = 78,00% - 5 levées = 17,22% - 4 levées = 4,78% R = 5,73

N.B. La présence du 8 assure 5 levées et augmente le rendement : R = 5,78

N°9 Ajouter :

(b) (N) x
(S) DV10xxxxx

(c) (N) 10
(S) DVxxxxxx

MAX - N6 : (1/2/3) Jouer le 10, la Dame et le Valet.
6 levées = 90,43% - 5 levées = 9,57% R = 5,90

N.B. La présence du 9 en Nord ou en Sud augmente le rendement : R = 6,00

Ajouter N°9 BIS :

(a) (N) V
(S) Dxxx

(b) (N) V
(S) D9xx

(c) (N) V
(S) D97x

(d) (N) V
(S) D98x

(a) MAX - N1 : Jouer (1) le Valet et (2/3) des petites cartes.
1 levée = 5,66% - 0 levée = 94,34% R = 0,06

(b) MAX - N1 : Jouer (1) le Valet (2) un petit et (3) la Dame.
1 levée = 22,92% - 0 levée = 77,08% R = 0,23

(c) MAX - N2 - N1 : Jouer (1/2) le Valet et la Dame.
2 levées = 0,61% - 1 levée = 25,73% - 0 levée = 73,66% R = 0,27

(d) MAX - N2 : Jouer (1/2) le Valet et la Dame.
2 levées = 4,64% - 1 levée = 95,36% R = 1,05

N°10 **(a)** (N) V
(S) Dxxxx

(b) (N) V
(S) Dxxxxx

(c) (N) V
(S) Dxxxxxx

(d) (N) V
(S) Dxxxxxxx

Page 420 **MAX - (a) N2 - N1 - (b) N3 - N2 - N1 - (c) N5 - N4 - N3 - (d) N6 - N5 :** Jouer (1) le Valet et (2/3) des petites cartes jusqu'à ce que la Dame soit maîtresse.

(a) 2 levées = 8,88% - 1 levée = 54,75% - 0 levée = 36,37% R = 0,73
(b) 3 levées = 38,76% - 2 levées = 45,22% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,21
(c) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 61,05% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,71
(d) 6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,74% - 4 levées = 9,56% R = 5,31

N°10 Ajouter :

(e) (N) V
(S) Dxxxxxxxx

(e) MAX - N7 : (1) Jouer le Valet.
7 levées = 78,00% - 6 levées = 22,00% R = 6,78

Page 421 **N°11** **(a)** (N) V
(S) D9xxx

(b) (N) V
(S) D9xxxx

(a) MAX - N2 - N1 : Rectifier le maniement :
(1) Jouer le Valet (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame.
2 levées = 26,65% - 1 levée = 46,67% - 0 levée = 26,68% R = 1,00

N.B. La présence du 7 augmente le rendement :
2 levées = 28,10% - 1 levée = 53,45% - 0 levée = 18,45% R = 1,10

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Jouer le Valet et (2) Donner un coup à blanc. Si deux des trois honneurs manquants (As, Roi,10) sont tombés (3) Jouer la Dame. Sinon (3/4) Jouer des petites cartes jusqu'à ce que la Dame soit maîtresse.
3 levées = 54,91% - 2 levées = 31,49% - 1 levée = 12,11%
0 levée = 1,49% R = 2,40

N°11 Ajouter :

(c) (N) V
(S) D976x

(d) (N) V
(S) D97xxx

(c) MAX - N3 - N2 : Jouer (1/2) le Valet et la Dame et (3) le 9 ou le 7.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 43,12% - 1 levée = 55,43% R = 1,46

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : Jouer (1/2) le Valet et la Dame et (3) le 7.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 24,22%
1 levée = 9,69% - 0 levée = 1,49% R = 2,55

N.B. La présence du 6 augmente le rendement : R = 2,71

N°12 **(a)** (N) V
(S) D98xx

(b) (N) V
(S) D98xxx

MAX - (a) N2 - (b) N4 - N3 - N2 : Jouer (1/2) le Valet et la Dame et (3) le 9.
(a) 2 levées = 71,86% - 1 levée = 28,147% R = 1,72
(b) 4 levées = 16,15% - 3 levées = 70,25% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,01

N.B. Avec le 7 en Sud :
(a) 3 levées = 9,69% - 2 levées = 90,31% R = 2,10
(b) 4 levées = 18,57% - 3 levées = 79,94% - 2 levées = 1,49% R = 3,17

Page 421 **N°13** **(a)** (N) V — (S) D9xxxxx **(b)** (N) V — (S) D9xxxxxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N6 - N5 : Jouer (1/2) le Valet et la Dame.
(a) 5 levées = 27,13% - 4 levées = 46,35% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,97
(b) 6 levées = 53,13% - 5 levées = 37,31% - 4 levées = 9,56% R = 5,44

N.B. Avec le 8 en Sud :
(a) 5 levées = 32,78% - 4 levées = 63,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,29
(b) 6 levées = 53,13% - 5 levées = 46,87% R = 5,53

Page 422 **N°14** **(a)** (N) - — (S) DVxxx **(b)** (N) - — (S) DVxxxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N3 - N2 - N1 : (1/2/3) Donner trois coups à blanc et (4) Jouer la Dame.
(a) 2 levées = 5,66% - 1 levée = 66,02% - 0 levée = 28,32% R = 0,77
(b) 3 levées = 10,34% - 2 levées = 67,82% - 1 levée = 16,47%
0 levée = 5,37% R = 1,83

N.B. La présence du 8 augmente le rendement : (a) R = 0,78 (b) R = 1,85

Ajouter N°14 BIS :

(a) (N) - — (S) DV87x **(b)** (N) - — (S) DV876 **(c)** (N) - — (S) DV86x

(d) (N) - — (S) DV87xx **(e)** (N) - — (S) DV876x

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît (2) Jouer le 8. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
2 levées = 6,27% - 1 levée = 66,74% - 0 levée = 26,99% R = 0,79

(b) MAX - N3 - N2 : Jouer (1/2) le Valet et la Dame.
3 levées = 0,61% - 2 levées = 13,11% - 1 levée = 86,28% R = 1,14

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît (2) Jouer le 6. Sinon (2) Jouer le 8 et (3) Jouer la Dame.
2 levées = 5,66% - 1 levée = 66,64% - 0 levée = 27,70% R = 0,78

(d) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît (2) Donner un autre coup à blanc. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 11,79% - 2 levées = 67,82% - 1 levée = 16,96%
0 levée = 3,43% R = 1,88

(e) MAX - N4 - N3 - N2 : Jouer (1/2) le Valet et la Dame.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 23,42% - 2 levées = 69,76%
1 levée = 5,37% R = 2,21

N°15 **(a)** (N) - — (S) DVxxxxx **(b)** (N) - — (S) DVxxxxxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - N2 - (b) N6 - N5 - N4 : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer la Dame.
(a) 5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 24,22%
2 levées = 9,69% - 1 levée = 1,49% R = 3,55
(b) 6 levées = 6,78% - 5 levées = 72,35% - 4 levées = 16,96%
3 levées = 3,91% R = 4,82

N.B. (a) La présence du 8 et du 7 (- / DV87xxx) augmente le rendement :
R = 3,60

Page 422 **Ajouter N°15 BIS :**

(a) (N) - (S) DV765xx **(b)** (N) - (S) DV865xx **(c)** (N) - (S) DV876xx

(a) MAX - N5 - N4 - N2 : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer la Dame. **Cf.(a)**
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 24,22%
2 levées = 9,69% - 1 levée = 1,49% R = 3,55

SO3 (+ 2,42) : (1) Attaquer de la Dame. Si le 8, le 9 ou le 10 apparaît jouer (2) le Valet et (3) le 7. Sinon (2/3) Jouer le 7 et le 6.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 46,02% - 2 levées = 7,27%
1 levée = 1,49% R = 3,35

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 4 ou 5 levées : MAX - N5 - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable 3SA = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX
Vulnérable

(b) MAX - N5 - N4 - N3 - N2 : Jouer (1) le 8 (2) le 6 et (3) la Dame.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 26,64%
2 levées = 7,27% - 1 levée = 1,49% R = 3,58

(c) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 8.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 29,07%
2 levées = 1,49% R = 3,71

N°16 **(a)** (N) - (S) DVxxxxxxx **(b)** (N) - (S) DV98xxxxx

(a) MAX - N7 - N6 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Jouer la Dame.
7 levées = 65,57% - 6 levées = 24,87% - 5 levées = 9,56% R = 6,56
N.B. Le maniement et les pourcentages sont identiques avec en Sud le 9 sans le 8.

(b) MAX - N7 : (1) Jouer le 9 et (2) Jouer la Dame.
7 levées = 65,57% - 6 levées = 34,43% R = 6,66

N°17 **(a)** (N) - (S) DV9xx **(b)** (N) - (S) DV9xxx

(a) MAX - N2 - N1 : (1/2) Donner deux coups à blanc et jouer (3) le 9, puis (4) la Dame.
2 levées = 6,88% - 1 levée = 68,22% - 0 levée = 24,90% R = 0,82

(b) MAX - N3 - N1 : Rectifier le maniement :
(1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît (2) Donner un second coup à blanc. Sinon (2) Jouer la Dame et (3) le Valet.
3 levées = 28,10% - 2 levées = 44,25% - 1 levée = 23,25%
0 levée = 4,40% R = 1,96

(b) SO2 (+ 11,64) : (1/2) Donner deux coups à blanc et jouer (3) le 9, puis (4) la Dame.
3 levées = 13,24% - 2 levées = 70,73% - 1 levée = 11,63%
0 levée = 4,40% R = 1,93

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 422 **Ajouter N°17 BIS :**

(a) (N) -
(S) DV976

(b) (N) -
(S) DV976x

(c) (N) -
(S) DV97x

(d) (N) -
(S) DV97xx

(a) MAX - N3 - N2 : Jouer (1/2) le Valet et la Dame.
3 levées = 0,61% - 2 levées = 25,73% - 1 levée = 73,66% R = 1,27

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : Jouer (1/2) le Valet et la Dame.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 41,18% - 2 levées = 52,00%
1 levée = 5,37% R = 2,39

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît (2) Jouer le 7. Sinon (2/3) Jouer le 9 et le 7.
2 levées = 6,88% - 1 levée = 68,58% - 0 levée = 24,54% R = 0,82

(d) MAX - N3 : (1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît (2) Donner un autre coup à blanc. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 29,55% - 2 levées = 50,06% - 1 levée = 16,96%
0 levée = 3,43% R = 2,06

SO2 (+ 4,37) : (1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît (2) Donner un autre coup à blanc. Si le 8 ou le 10 apparaît (2) Jouer la Dame. Sinon (2) Jouer **soit** un petit, **soit** le 9 et (3) Jouer la Dame.
3 levées = 13,57% - 2 levées = 70,41% - 1 levée = 12,59%
0 levée = 3,43% R = 1,94

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Page 423 **N°18**

(a) (N) -
(S) DV9xxxx

(b) (N) -
(S) DV9xxxxx

(a) MAX - N5 - N4 - N3 - N2 : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3/4) Jouer la Dame et le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 26,64%
2 levées = 7,27% - 1 levée = 1,49% R = 3,58

(a) VAR - N5 (-) : (1) Donner un coup à blanc. Si la défense prend de l'As ou du Roi (2) Jouer un petit. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 51,68% - 3 levées = 36,33%
2 levées = 7,27% - 1 levée = 1,49% R = 3,48

(b) MAX - N6 - N4 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 9.
6 levées = 27,13% - 5 levées = 46,35% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,97

(b) SO5 (+ 11,30) : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 78,00% - 4 levées = 11,31%
3 levées = 3,91% R = 4,88

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

Page 423 **Ajouter N°18 BIS :**

(a) (N) -
(S) DV965xx

(b) (N) -
(S) DV976xx

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : Jouer (1) le 9 (2) le 6 et (3) la Dame.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 61,37% - 3 levées = 29,07%
2 levées = 4,84% - 1 levée = 1,49% R = 3,60

(b) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 9.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 66,21% - 3 levées = 29,07%
2 levées = 1,49% R = 3,71

N°19 **(a)** (N) -
(S) DV98x

(b) (N) -
(S) DV98xx

(c) (N) -
(S) DV98xxx

(d) (N) -
(S) DV98xxxx

MAX - (a) N2 - (b) N3 - (c) N5 - N4 - N3 - (d) N6 - N5 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 9.
(a) 2 levées = 37,37% - 1 levée = 62,63% R = 1,37
(b) 3 levées = 70,89% - 2 levées = 22,77% - 1 levée = 6,34% R = 2,65
(c) 5 levées = 16,15% - 4 levées = 70,25% - 3 levées = 12,11%
2 levées = 1,49% R = 4,01
(d) 6 levées = 32,78% - 5 levées = 63,31% - 4 levées = 3,91% R = 5,29

(b) SO2 (+ 1,94) : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
3 levées = 36,82% - 2 levées = 58,78% - 1 levée = 4,40% R = 2,32

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

(a) N.B. La présence du 7 (- / DV987) augmente le rendement :
3 levées = 4,64% et R = 2,05

(b) N.B. La présence du 6 (- / DV986x) augmente le rendement :
4 levées = 1,45% et R = 2,74

(c) N.B. La présence du 7 (- / DV987xx) augmente le rendement :
5 levées = 18,57% et R = 4,17

Ajouter N°19 BIS :

(a) (N) -
(S) DV987x

(a) MAX - N4 - N3 : Jouer (1/2) le Valet et la Dame.
4 levées = 8,72% - 3 levées = 84,94% - 2 levées = 6,34% R = 3,02

Page 424 **N°20** **(a)** (N) -
(S) DV10xx

(b) (N) -
(S) DV10xxx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N4 - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît
(2) Donner un autre coup à blanc. Sinon (2/3/4) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
(a) 3 levées = 0,61% - 2 levées = 33,44% - 1 levée = 65,95% R = 1,35
(b) 4 levées = 1,45% - 3 levées = 62,17% - 2 levées = 31,01%
1 levée = 5,37% R = 2,60

(a) N.B. La présence du 7 (- / DV107x) augmente le rendement : R = 1,40
La présence du 8 (- / DV108x) augmente le rendement : R = 1,57

Page 424 **Ajouter N°20 BIS :**

(a) (N) -	**(b)** (N) -	**(c)** (N) -
(S) DV109x	(S) DV1087	(S) DV1076

MAX - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
(a) 3 levées = 32,72% - 2 levées = 67,28% R = 2,33
(b) 3 levées = 22,31% - 2 levées = 77,69% R = 2,22
(c) 3 levées = 5,66% - 2 levées = 66,02% - 1 levée = 28,32% R = 1,77

N.B. (a) La présence du 6 (- / DV1096) augmente le rendement :
3 levées = 38,38% et R = 2,38
La présence du 7 (- / DV1097) augmente le rendement :
3 levées = 55,03% et R = 2,55
La présence du 8 (- / DV1098) augmente le rendement :
3 levées = 100,00% et R = 3,00

Ajouter N°20 TER :

(a) (N) -	**(b)** (N) -	**(c)** (N) -
(S) DV107xx	(S) DV1076x	(S) DV10765
(d) (N) -	**(e)** (N) -	**(f)** (N) -
(S) DV108xx	(S) DV1086x	(S) DV10865
(g) (N) -	**(h)** (N) -	**(i)** (N) -
(S) DV1087x	(S) DV109xx	(S) DV10965
(j) (N) -	**(k)** (N) -	**(l)** (N) -
(S) DV10975	(S) DV10976	(S) DV1098x

(a) MAX - N4 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 8,88% - 3 levées = 54,75% - 2 levées = 29,07%
1 levée = 7,30% R = 2,65

SO3 (+ 1,45) - SO2 (+ 1,93) : (1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît (2) Donner un autre coup à blanc. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 63,63% - 2 levées = 29,55%
1 levée = 5,37% R = 2,61

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N4

(b) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 67,82% - 2 levées = 16,47%
1 levée = 5,37% R = 2,83

SO2 (+ 1,94) : (1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît (2) Donner un autre coup à blanc. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 63,63% - 2 levées = 31,49%
1 levée = 3,43% R = 2,63

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 (jamais SO2)

Page 424

(c) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 10,34% - 3 levées = 69,76% - 2 levées = 19,90% R = 2,90

(d) MAX - N4 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 26,65% - 3 levées = 44,24% - 2 levées = 22,77%
1 levée = 6,34% R = 2,91

SO3 (+ 1,46) - SO2 (+ 1,94) : (1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît (2) Donner un autre coup à blanc. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 70,90% - 2 levées = 23,25%
1 levée = 4,40% R = 2,69

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 - SO2)

(e) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 28,10% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 16,47%
1 levée = 5,37% R = 3,01

SO2 (+ 1,94) : (1) Donner un coup à blanc. Si l'As ou le Roi apparaît (2) Donner un autre coup à blanc. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le Valet.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 70,90% - 2 levées = 24,22%
1 levée = 3,43% R = 2,70

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 (jamais SO2)

(f) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 28,10% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 19,90% R = 3,08

(g) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 35,37% - 3 levées = 58,29% - 2 levées = 6,34% R = 3,29

(h) MAX - N4 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 62,17% - 3 levées = 30,53% - 2 levées = 7,30% R = 3,55

SO3 (+ 1,94) : (1) Donner un coup à blanc et (2/3/4) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 93,18% - 2 levées = 5,37% R = 2,96

N.B. La présence du 7 (- / DV1097x) augmente le rendement du MAX :
4 levées = 70,89% et R = 3,65

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3)

(i) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 63,63% - 3 levées = 31,00% - 2 levées = 5,37% R = 3,58

(j) MAX - N4 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 70,89% - 3 levées = 23,74% - 2 levées = 5,37% R = 3,66

SO3 (+ 0,97) : (1) Jouer soit le 7, soit le 5 et (2/3/4) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 1,45% - 3 levées = 94,15% - 2 levées = 4,40% R = 2,97

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3)

(k) MAX - N4 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 71,86% - 3 levées = 28,14% R = 3,72

(l) MAX - N4 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
4 levées = 92,70% - 3 levées = 7,30% R = 3,93

Page 424 **N°21** **(a)** (N) - **(b)** (N) - **(c)** (N) -

(S) DV10xxxx (S) DV10xxxxx (S) DV10xxxxxx

MAX - (a) N5 - N3 - (b) N6 - N5 - (c) N7 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
(a) 5 levées = 35,53% - 4 levées = 48,45% - 3 levées = 14,53%
2 levées = 1,49% R = 4,18
(b) 6 levées = 67,83% - 5 levées = 28,26% - 4 levées = 3,91% R = 5,64
(c) 7 levées = 90,44% - 6 levées = 9,56% R = 6,90

(a) SO4 (+ 4,84) : (1) Donner un coup à blanc et (2/3/4) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 85,59% - 3 levées = 9,69%
2 levées = 1,49% R = 3,91

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5 - N3
S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX
Manche = SO4

(a) N.B. La présence du 7 (- / DV107xxx) augmente le rendement :
5 levées = 38,76% et R = 4,21

(b) N.B. La présence du 9 (- / DV109xxxx) augmente le rendement :
6 levées = 96,09% et R = 5,96

Ajouter N°21 BIS :

(a) (N) - **(b)** (N) - **(c)** (N) -

(S) DV1076xx (S) DV1086xx (S) DV1087xx

(d) (N) -

(S) DV109xxx

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
5 levées = 38,76% - 4 levées = 50,06% - 3 levées = 9,69%
2 levées = 1,49% R = 4,26

(b) MAX - N5 - N3 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
5 levées = 51,68% - 4 levées = 37,14% - 3 levées = 9,69%
2 levées = 1,49% R = 4,39

SO4 (+ 2,42) : (1) Jouer **soit** le 8, **soit** un petit.
5 levées = 3,23% - 4 levées = 88,01% - 3 levées = 7,27%
2 levées = 1,49% R = 3,93

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3)

(c) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
5 levées = 54,10% - 4 levées = 44,41% - 3 levées = 1,49% R = 4,53

(d) MAX - N5 - N4 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
5 levées = 83,98% - 4 levées = 14,53% - 3 levées = 1,49% R = 4,82

AVEC AU MOINS DEUX CARTES EN NORD

N°22 **(a)** (N) xx / (S) DVx **(b)** (N) xxx / (S) DVx

MAX - N1 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers la Dame.
1 levée = 76,00% - 0 levée = 24,00% R = 0,76

N°23 **(a)** (N) xx / (S) DV9 **(b)** (N) xxx / (S) DV9

MAX - N1 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers la Dame.
(a) 1 levée = 77,71% - 0 levée = 22,29% R = 0,78
(b) 1 levée = 79,39% - 0 levée = 20,61% R = 0,79

VAR - Ouest = CPF : Attaquer (1) vers le Vale et (2) vers le 9.
(a) 1 levée = 66,42% - 0 levée = 33,58% R = 0,66
(b) 1 levée = 69,78% - 0 levée = 30,22% R = 0,70

N°24 **(a)** (N) Vx / (S) Dxx **(b)** (N) Vxx / (S) Dxx

(a) MAX - N1 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers la Dame.
1 levée = 48,36% - 0 levée = 51,64% R = 0,48

(b) MAX - N1 : Attaquer (1) vers un honneur, devant le côté présumé court, puis (2) vers l'autre.
1 levée = 48,97% - 0 levée = 51,03% R = 0,49

(b) VAR : (1) Attaquer vers un honneur, devant le côté présumé court et fort. S'il perd (2) Donner un coup à blanc.
1 levée = 32,96% - 0 levée = 67,04% R = 0,33

N°25 **(a)** (N) Vx / (S) D9x **(b)** (N) V8x / (S) D9x

(a) MAX - N1 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le 9.
1 levée = 62,10% - 0 levée = 37,90% R = 0,62

(b) MAX - N1 - Ouest = CPF ou CPC : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le 9.
ou bien
Est = CPF ou CPC : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 8.
1 levée = 63,66% - 0 levée = 36,34% R = 0,64

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N°26 **(a)** (N) V9 / (S) Dxx **(b)** (N) V9x / (S) Dxx

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9 (sauf si Ouest défausse).
1 levée = 50,75% - 0 levée = 49,25% R = 0,51

(b) MAX - N1 : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 9.
1 levée = 63,66% - 0 levée = 36,34% R = 0,64

Page 426 **N°27** **(a)** (N) Vx

(S) D9xx

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 9. Si la Dame n'est pas maîtresse (3) Jouer le petit.

2 levées = 3,23% - 1 levée = 71,09% - 0 levée = 25,68% R = 0,78

N°27 Ajouter :

(b) (N) Vx

(S) D97x

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 7 et (3) Jouer la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 9 et s'il perd au 10 (3) Jouer **soit** la Dame, **soit** le 7.

2 levées = 7,99% - 1 levée = 68,51% - 0 levée = 23,50% R = 0,85

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N°28 **(a)** (N) Vx **(b)** (N) V9

(S) Dxxx (S) Dxxx

(a) MAX - N1 - (b) VAR 1 - Ouest = CPF : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2/3) Donner deux coups à blanc.

(a) 1 levée = 55,43% - 0 levée = 44,57% R = 0,554
(b) 1 levée = 55,65% - 0 levée = 44,35% R = 0,556

N.B. (a) La présence du 8 en Sud (Vx / D8xx) augmente le rendement :

1 levée = 56,40% et R = 0,56

(b) MAX - N1 - et Est = CPF : (1) Attaquer vers le 9.

(b) 1 levée = 56,40% - 0 levée = 43,60% R = 0,564

VAR 2 (Est = CPF) : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers la Dame.

(a) 1 levée = 48,97% - 0 levée = 51,03% R = 0,49
(b) 1 levée = 50,42% - 0 levée = 49,58% R = 0,50

N°28 Ajouter :

(c) (N) Vx **(d)** (N) Vx **(e)** (N) V7

(S) D8xx (S) D87x (S) D8xx

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit petit et si le Valet perd (2/3) Donner 2 coups à blanc.

1 levée = 56,40% - 0 levée = 43,60% R = 0,56

(d) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Ouest fournit petit et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 7. Si Est intercale le 9 ou le 10 on couvre. Si (2) le 7 perd au 9 ou au 10 (3) Jouer **soit** le 8, **soit** la Dame.

2 levées = 1,45% - 1 levée = 64,88% - 0 levée = 33,67% R = 0,68

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 426 **(e) MAX - N1 :** (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Laisser courir le 7. Si Ouest fournit petit et si le Valet perd (2/3) Donner 2 coups à blanc.

ou

(1) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Laisser courir le 7. Si Ouest fournit petit et si le 7 perd au 9 ou au 10 (2/3) Jouer le Valet et la Dame.

1 levée = 57,12% - 0 levée = 42,88% R = 0,57

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N°29 **(a)** (N) V8 / (S) D9xx **(b)** (N) V8 / (S) D97x **(c)** (N) Vx / (S) D98x

(a) MAX - N2 - (b) VAR (Est = CPL ou CPF) : (1) Attaquer vers le 8. (2) Jouer le Valet et (3) Jouer la Dame.

2 levées = 18,17% - 1 levée = 81,83% R = 1,18

(b/c) MAX - N2 (et Ouest = CPL) - (a) VAR (-) : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Laisser courir le 8 (a/b) ou Attaquer vers le 8 (c). (3) Jouer la Dame.

(a) 2 levées = 4,20% - 1 levée = 95,80% R = 1,04
(b/c) 2 levées = 20,99% - 1 levée = 79,01% R = 1,21

Page 427 **N°30** **(a)** (N) xx / (S) DV98

MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 8 et vers le 9.

2 levées = 50,73% - 1 levée = 49,27% R = 1,51

N°31 **(a)** (N) xx / (S) DVxx **(b)** (N) xx / (S) DV9x

(a) MAX - N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.

2 levées = 5,17% - 1 levée = 70,83% - 0 levée = 24,00 R = 0,81

(b) MAX - N1 : (1/2) Attaquer vers le Valet. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers la Dame. Si le Valet et la Dame ont perdu (3) Jouer le petit. Si Est intercale l'As ou le Roi au premier ou au deuxième tour (3) Jouer la Dame.

2 levées = 18,90% - 1 levée = 66,71% - 0 levée = 14,39% R = 1,05

N2 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Répéter si Est intercale l'As ou le Roi.

2 levées = 20,29% - 1 levée = 61,04% - 0 levée = 18,67% R = 1,02

(modifier le dictionnaire)

VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 9 et si le 9 perd au 10 (3) Jouer le petit. Si le Valet tient (2) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi au premier ou au deuxième tour (3) Jouer la Dame.

2 levées = 18,90% - 1 levée = 62,43% - 0 levée = 18,67% R = 1,00

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = N2

S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

Page 427 **Ajouter N°31 BIS :**

(a) (N) 7x (S) DV8x	**(b)** (N) 76 (S) DV8x	
(c) (N) 8x (S) DV9x	**(d)** (N) 8x (S) DV96	**(e)** (N) xx (S) DV97
(f) (N) 98 (S) DVxx	**(g)** (N) 98 (S) DV6x	**(h)** (N) 98 (S) DV7x
(i) (N) xx (S) DV87	**(j)** (N) 8x (S) DV76	**(k)** (N) 87 (S) DV65

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10 et si le Valet tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Roi ou l'As (3) Jouer **soit** la Dame, **soit** le 8. Si (1) Est fournit petit et si le Valet tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Roi ou l'As, Ouest fournissant le 9 ou le 10 (3) Jouer **soit** la Dame, **soit** le 8.
2 levées = 5,89% - 1 levée = 74,47% - 0 levée = 19,64% R = 0,86

N.B. Tous les maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 7. S'il perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le 8. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10 et si le Valet tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Roi ou l'As (3) Jouer **soit** la Dame, **soit** le 8. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 2,50% - 1 levée = 82,22% - 0 levée = 15,28% R = 0,87

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10 et si le Valet tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Roi ou l'As (3) Jouer **soit** la Dame, **soit** le 8. Si (1) Est fournit petit et si le Valet tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Roi ou l'As, Ouest fournissant le 9 ou le 10 (3) Jouer **soit** la Dame, **soit** le 8.
2 levées = 5,89% - 1 levée = 74,47% - 0 levée = 19,64% R = 0,86

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9.
2 levées = 20,77% - 1 levée = 79,23% R = 1,21

(d) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 6.
2 levées = 27,55% - 1 levée = 72,45% R = 1,28

VAR - N2 : (1) Attaquer vers le 6. S'il perd au 7 (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 27,55% - 1 levée = 57,43% - 0 levée = 15,02% R = 1,13

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 7 et (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 27,07% - 1 levée = 57,65% - 0 levée = 15,28% R = 1,12

SO1 (+ 3,55) : (1) Attaquer vers le Valet. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers la Dame. Si le Valet et la Dame ont perdu (3) Jouer **soit** le 9, **soit** le 7.
2 levées = 19,62% - 1 levée = 68,65% - 0 levée = 11,73% R = 1,08

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 427

(f) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 9.
2 levées = 1,61% - 1 levée = 98,39% R = 1,02

N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
2 levées = 5,17% - 1 levée = 71,58% - 0 levée = 23,25% R = 0,82

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N1 (jamais N2)

(g) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9.
2 levées = 18,89% - 1 levée = 81,11% R = 1,19

(h) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9.
2 levées = 50,73% - 1 levée = 49,27% R = 1,51

(i/j/k) MAX - N2 - N1 <u>et MTPP</u> : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10 et si le Valet tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Roi ou l'As (3) Jouer **soit** la Dame, **soit** un petit. Si (1) Est fournit petit et si le Valet tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Roi ou l'As, Ouest fournissant le 9 ou le 10 (3) **Jouer un petit.**
2 levées = 6,62% - 1 levée = 78,10% - 0 levée = 15,28% **R = 0,913**

MAX - N2 - N1, mais <u>non MTPP</u> : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est fournit le 9 ou le 10 et si le Valet tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Roi ou l'As (3) Jouer **soit** la Dame, **soit** un petit. Si (1) Est fournit petit et si le Valet tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Roi ou l'As, Ouest fournissant le 9 ou le 10 (3) **Jouer la Dame.**
2 levées = 6,62% - 1 levée = 78,10% - 0 levée = 15,28% **R = 0,913**

MTPP, <u>mais non MAX</u> : (1) Attaquer vers le 8 (i) ou Laisser courir le 8 (j/k). Si le 8 perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le 7 (i/j) ou Laisser courir le 7 (k). Si (1) Est fournit le 9 ou le 10 et si le Valet tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Roi ou l'As (3) Jouer **soit** la Dame, **soit** un petit. Si (1) Est fournit petit et si le Valet tient (2) Attaquer vers Sud et si Est intercale le Roi ou l'As, Ouest fournissant le 9 ou le 10 (3) **Jouer soit la Dame, soit un petit.**
2 levées = 5,89% - 1 levée = 78,83% - 0 levée = 15,28% **R = 0,906**

N.B. Pour (i/j/k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2 - N1 **(l'un des 4 maniements)**
S'il faut réaliser 1 levée : 1T, 1K, 1SA, 2C, 2P, 3T à 3P, 4C, 4P, 4SA = MAX
Non Vulnérable 1C, 1P, 2T, 2K, 2SA, 3SA, 4T, 4K = MTPP
S'il faut réaliser 1 levée : 1SA, 2C, 2P, 3T à 3P, 4C, 4P, 4SA = MAX
Vulnérable 1T à 1P, 2T, 2K, 2SA, 3SA, 4T, 4K = MTPP
(Il y a 4 maniements pour MAX et 4 maniements pour MTPP)

N°32

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) 10x	(N) 10x	(N) xx
(S) DVxx	(S) DV8x	(S) DV108

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 14,13% - 1 levée = 85,87% R = 1,14

VAR (Est = CPC ou CPF) : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le Valet. Si la Dame n'est pas maîtresse (3) Donner un cou à blanc.
2 levées = 11,30% - 1 levée = 88,70% R = 1,11

(b/c) MAX - N2 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le 8.
(b) 2 levées = 53,55% - 1 levée = 46,45% R = 1,54
(c) 2 levées = 61,55% - 1 levée = 38,45% R = 1,62

Page 427 **N°32 Ajouter :**

(d) (N) 10x
(S) DV7x

(e) (N) 108
(S) DVxx

(f) (N) xx
(S) DV10x

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Attaquer vers le 7. Sinon (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 15,83% - 1 levée = 84,17% R = 1,16

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8.
2 levées = 51,70% - 1 levée = 48,30% R = 1,52

(f) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
2 levées = 50,00% - 1 levée = 50,00% R = 1,50

N.B. La présence du 7 en Sud (xx / DV107) augmente le rendement :
2 levées = 50,73% et R = 1,51

Page 428 **N°33** **(a)** (N) xxx
(S) DV9x

(b) (N) 8xx
(S) DV9x

Modifier la rédaction du dictionnaire :

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N2 - (Est = CPC) : (1) Attaquer vers le Valet. Quel que soit le résultat (2) Attaquer vers la Dame et, si les deux honneurs ont perdu (3) Attaquer vers le 9.
(a) 2 levées = 51,78% - 1 levée = 39,00% - 0 levée = 9,22% R = 1,43
(b) 2 levées = 57,83% - 1 levée = 42,17% R = 1,58

N.B (a) La présence du 7 en Sud (xxx / DV97) augmente le rendement :
2 levées = 53,39% et R = 1,49

VAR 1 (Est = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers la Dame et si elle perd (3) Attaquer vers le 9. Si (1) le Valet perd, attaquer (2) vers le 9 et (3) vers la Dame.
(a) 2 levées = 45,64% - 1 levée = 45,14% - 0 levée = 9,22% R = 1,36
(b) 2 levées = 51,70% - 1 levée = 48,30% R = 1,52
Ces pourcentages tiennent compte de la meilleure défense (difficile) qui consiste pour Ouest à retenir au premier tour avec un honneur second.
Si Ouest ne retient pas au premier tour avec un honneur second :
(a) 2 levées = 55,33% - 1 levée = 35,45% - 0 levée = 9,22% R = 1,46
(b) 2 levées = 61,39% - 1 levée = 38,61% R = 1,61

VAR 2 (Est = CPL) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le Valet et s'il perd (3) Attaquer vers le 9. Sinon, attaquer (2) vers le 9 et (3) vers la Dame.
(a) 2 levées = 50,48% - 1 levée = 40,30% - 0 levée = 9,22% R = 1,41
(b) 2 levées = 56,54% - 1 levée = 43,46% R = 1,57
Ce maniement n'est pas influencé par l'attitude de la défense.

N°33 Ajouter :

(c) (N) xxx
(S) DV98

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le Valet et s'il perd (3) Attaquer vers le 9. Sinon (2) Attaquer vers le 9 **Cf. N°33(a) VAR 2**
2 levées = 58,15% - 1 levée = 41,85% R = 1,58

VAR 1 - Cf. N°33 (a) : 2 levées = 53,31% R = 1,53
Mais si Ouest ne retient pas avec un honneur second : 2 levées = 63,00% R = 1,63

VAR 2 - Cf. N°33 (a) MAX : 2 levées = 57,83% R = 1,58

Page 428 **N°34** **(a)** (N) DVx — (S) xxxx **(b)** (N) DVx — (S) 9xxx

MAX - N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
(a) 2 levées = 28,42% - 1 levée = 54,68% - 0 levée = 16,90% R = 1,12
(b) 2 levées = 37,71% - 1 levée = 60,67% - 0 levée = 1,62% R = 1,36

N.B. (a) La présence du 8 en Sud (DVx / 8xxx) augmente le rendement :
2 levées = 30,04% et R = 1,24

(b) La présence du 8 en Sud (DVx / 98xx) augmente le rendement :
2 levées = 46,99% et R = 1,47

Page 429 **N°35** **(a)** (N) DV9 — (S) xxxx **(b)** (N) DV9 — (S) 8xxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
(a) 2 levées = 28,42% - 1 levée = 60,74% - 0 levée = 10,84% R = 1,18
(b) 2 levées = 46,99% - 1 levée = 53,01% R = 1,47

VAR (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2) Attaquer vers le 9.
(a) 2 levées = 23,09% - 1 levée = 64,45% - 0 levée = 12,46% R = 1,11
(b) 2 levées = 38,43% - 1 levée = 61,57% R = 1,38

N°36 **(a)** (N) xxx — (S) DVxx **(b)** (N) 9xx — (S) DVxx

MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
(a) 2 levées = 45,32% - 1 levée = 37,78% - 0 levée = 16,90% R = 1,28
(b) 2 levées = 48,55% - 1 levée = 41,36% - 0 levée = 10,09% R = 1,38

(a) SO1 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 24,00% - 1 levée = 60,72% - 0 levée = 15,28% R = 1,09

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 (jamais SO1)

(b) SO1 (+ 6,00) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd, attaquer (2) vers le 9 et (3) vers la Dame.
2 levées = 27,23% - 1 levée = 67,93% - 0 levée = 4,84% R = 1,22

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : SO1
Vulnérable

Ajouter N°36 BIS :

(a) (N) xxx — (S) DV8x **(b)** (N) xxx — (S) DV87 (c) (N) 7xx — (S) DV8x

(d) (N) 87x — (S) DVxx **(e)** (N) 87x — (S) DV6x

(a) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
2 levées = 45,32% - 1 levée = 39,40% - 0 levée = 15,28% R = 1,30

Page 429

SO1 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2) Attaquer vers le 8 (mettre la Dame si Est fournit le 9 ou le 10) et (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 41,76% - 1 levée = 44,58% - 0 levée = 13,66% R = 1,28

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(b/c) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
2 levées = 46,93% - 1 levée = 46,67% - 0 levée = 6,40% R = 1,41

SO1 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2) Attaquer vers le 8 (mettre la Dame si Est fournit le 9 ou le 10) et (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 43,38% - 1 levée = 51,84% - 0 levée = 4,78% R = 1,39

N.B. Pour (b/c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(d) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
2 levées = 45,32% - 1 levée = 45,05% - 0 levée = 9,63% R = 1,36

SO1 (+ 3,23) : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2/3) Attaquer vers le Valet et vers la Dame. Si le 8 est couvert du 9 ou du 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Attaquer vers le 7.
2 levées = 14,96% - 1 levée = 78,64% - 0 levée = 6,40% R = 1,09

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1

(e) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
2 levées = 46,93% - 1 levée = 46,67% - 0 levée = 6,40% R = 1,41

SO1 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou si Est intercale un honneur (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2) Laisser courir le 8 (mettre la Dame si Est fournit le 9 ou le 10) et (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 43,38% - 1 levée = 51,84% - 0 levée = 4,78% R = 1,39
Cf.(b/c)

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Ajouter N°36 TER :

(a) (N) 98x
(S) DVxx

(b) (N) 98x
(S) DV7x

(c) (N) 987
(S) DV6x

(d) (N) 987
(S) DVxx

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2) Laisser courir le 9.
2 levées = 44,43% - 1 levée = 55,57% R = 1,44

N.B. La présence du 6 en Sud (98x / DV6x) augmente le rendement : 2 levées = 51,37%

Page 429 **N2 :** (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
2 levées = 49,76% - 1 levée = 43,78% - 0 levée = 6,46% R = 1,43

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(b/c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Laisser courir le 9.
2 levées = 58,16% - 1 levée = 41,84% R = 1,58

(d) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Laisser courir le 8.
2 levées = 51,61% - 1 levée = 48,39% R = 1,52

N°37 **(a)** (N) V10x
(S) Dxxx

(b) (N) Dxx
(S) V10xx

MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
2 levées = 67,76% - 1 levée = 32,24% R = 1,68

N.B. (a) La présence du 8 en Sud (V10x / D8xx) augmente le rendement :
2 levées = 81,43% et R = 1,81
(Si on a perdu les deux premières levées, jouer la Dame au troisième tour)

N.B. (b) La présence du 7 en Sud (Dxx / V107x) augmente le rendement :
2 levées = 69,38% et R = 1,69

N°37 Ajouter :

(c) (N) V10x
(S) D7xx

MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet. Si on a perdu les 2 premières levées, Ouest ayant fourni le 8 ou le 9 au premier ou au deuxième tour (3) Attaquer vers le 7.
2 levées = 74,71% - 1 levée = 25,29% R = 1,75

Page 430 **N°38** **(a)** (N) V108
(S) Dxxx

MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
2 levées = 77,05% - 1 levée = 22,95% R = 1,77

N.B. La présence du 7 en Sud (V108 / D7xx) augmente le rendement :
2 levées = 81,43% et R = 1,81

VAR (Est = CPF ou CPC) : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet. s'il perd (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 65,42% - 1 levée = 34,58% R = 1,65
Ces pourcentages tiennent compte de la meilleure défense (difficile) qui consiste pour Est à retenir au premier tour avec un honneur second.
Si Est ne retient pas au premier tour lorsqu'il détient Ax ou Rx :
2 levées = 75,11% - 1 levée = 24,89% R = 1,75

N°39 **(a)** (N) D8x
(S) V10xx

(b) (N) Dxx
(S) V108x

(a) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
ou
(1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame et (3) Jouer le Valet.
2 levées = 69,72% - 1 levée = 30,28% R = 1,70

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 430

(b) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
2 levées = 77,05% - 1 levée = 22,95% R = 1,77

N.B. La présence du 7 en Nord ou Sud (D7x / V108x ou Dxx / V1087) augmente le rendement : 2 levées = 77,80% et R = 1,78

(b) VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame et (3) Jouer le Valet sauf si Ouest a défaussé..
2 levées = 71,40% - 1 levée = 28,60% R = 1,71
L'impasse contre le 9 au troisième tour est inférieure de 0,97% et ne se justifie que si Est = CPL + 2.

N°40 **(a)** (N) Vxx
(S) D9xx

(b) (N) Vxx
(S) D98x

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi.
(a) Si (1) Ouest fournit le 10 (2) Donner un coup à blanc.Sinon (2) Attaquer vers le 9 et, si nécessaire, (3) vers la Dame (a) ou vers le 8 (b).
(a) 2 levées = 36,03% - 1 levée = 51,86% - 0 levée = 12,11% R = 1,24
(b) 2 levées = 56,22% - 1 levée = 43,78% R = 1,56

(a) SO1 (+ 2,42) : Modifier le maniement et les pourcentages :
(1) Attaquer vers le 9 (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 31,83% - 1 levée = 58,48% - 0 levée = 9,69% R = 1,22

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N°40 Ajouter :

(c) (N) Vxx
(S) D97x

(d) (N) V7x
(S) D9xx

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi.
Si (1) Ouest fournit le 10 (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 9 et, si nécessaire, (3) Vers la Dame.
2 levées = 42,09% - 1 levée = 48,03% - 0 levée = 8,88% R = 1,33

SO1 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 7. S'il perd à l'As ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 36,68% - 1 levée = 57,67% - 0 levée = 5,65% R = 1,31

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi.
Si (1) Ouest fournit le 10 (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 9 et, si nécessaire, (3) Vers la Dame.
2 levées = 37,65% - 1 levée = 53,47% - 0 levée = 8,88% R = 1,29

SO1 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers le 10. S'il perd à l'As ou au Roi (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 14,80% - 1 levée = 81,97% - 0 levée = 3,23% R = 1,12

VAR : (1) Attaquer vers le 9.
2 levées = 31,83% - 1 levée = 61,71% - 0 levée = 6,46% R = 1,25

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = VAR
Non Vulnérable Manche = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1

Page 431 **N°41** **(a)** (N) Vxx

(S) Dxxx

(a) MAX (ni N2, ni N1) : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 8,72% - 1 levée = 75,94% - 0 levée = 15,34% R = 0,93

N2 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPC ou CPF), **soit** vers la Dame (Est = CPC ou CPF). (2) Renouveler si le flanc intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers l'autre honneur.
2 levées = 15,83% - 1 levée = 55,91% - 0 levée = 28,26% R = 0,88

SO1 (+ 2,42) : (1) Donner un coup à blanc. Si un des flancs prend de l'As ou du Roi (2) Donner un deuxième coup à blanc. Sinon, attaquer (2) vers le Valet et (3) vers la Dame.
2 levées = 3,23% - 1 levée = 83,85% - 0 levée = 12,92% R = 0,90

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N°41 Ajouter :

(b) (N) V8x
(S) Dxxx

(c) (N) V87
(S) Dxxx

(d) (N) Vxx
(S) D8xx

(e) (N) Vxx
(S) D87x

(f) (N) V7x
(S) D8xx

(g) (N) Vxx
(S) D876

(h) (N) V6x
(S) D87x

(i) (N) V76
(S) D8xx

(b) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 mettre le Valet et, s'il perd, (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
Si (1) le 8 perd au 9 ou au 10, attaquer (2) vers le Valet et (3) vers la Dame.
Si (1) le 8 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 5,17% - 1 levée = 88,37% - 0 levée = 6,46% R = 0,99

N2 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPC ou CPF), **soit** vers la Dame (Est = CPC ou CPF). (2) Renouveler si le flanc intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers l'autre honneur.
2 levées = 15,83% - 1 levée = 55,91% - 0 levée = 28,26% R = 0,88

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 mettre le Valet et, s'il perd, (2) Laisser courir le 8. Si Ouest intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le Valet.
Si (1) le 8 perd au 9 ou au 10, (2) Attaquer vers le 7.
Si (1) le 8 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 5,17% - 1 levée = 91,60% - 0 levée = 3,23% R = 1,02

N2 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPC ou CPF), **soit** vers la Dame (Est = CPC ou CPF). (2) Renouveler si le flanc intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers l'autre honneur.
2 levées = 15,83% - 1 levée = 55,91% - 0 levée = 28,26% R = 0,88

Page 431

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(d) MAX (ni N2, ni N1) : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi. Si (1) Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers la Dame.
Si (1) Ouest fournit petit et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 8 et s'il perd au 9 ou au 10 (3) Attaquer vers la Dame.
Si (1) Ouest fournit petit et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 8 et si Est fournit le 9 ou le 10 mettre la Dame et (3) Attaquer vers le 8.
2 levées = 15,18% - 1 levée = 69,48% - 0 levée = 15,34% R = 1,00

N2 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPC ou CPF), **soit** vers la Dame (Est = CPC ou CPF). (2) Renouveler si le flanc intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers l'autre honneur et, s'il perd (3) Attaquer vers le 8.
2 levées = 17,44% - 1 levée = 60,76% - 0 levée = 21,80% R = 0,956

SO1 (+ 3,23) : (1) Donner un coup à blanc. Si un des flancs prend de l'As ou du Roi (2) Donner un deuxième coup à blanc. Sinon, attaquer (2) vers le Valet et (3) vers la Dame.
2 levées = 3,23% - 1 levée = 84,66% - 0 levée = 12,11% R = 0,91

VAR : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au 10, attaquer (2) vers le Valet et (3) vers la Dame. Si (1) Est intercale le 9 ou le 10 et si la Dame perd, attaquer (2) vers le Valet et (3) vers le 8.
2 levées = 8,72% - 1 levée = 78,36% - 0 levée = 12,92% R = 0,958

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = VAR
Manche =SO1

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi. Si (1) le Valet perd (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd au 9 ou au 10 (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 22,77% - 1 levée = 68,35% - 0 levée = 8,88% R = 1,14

SO1 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est fournit le 9 ou le 10 mettre la Dame et, si elle perd (2) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers la Dame.
Si (1) le 8 perd au 9 ou au 10, (2) Attaquer vers le 7.
Si (1) le 8 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 10,34% - 1 levée = 84,01% - 0 levée = 5,65% R = 1,05

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi.
Si (1) Ouest fournit petit et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd au 9 ou au 10 (3) Attaquer vers la Dame.
Si (1) Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 20,35% - 1 levée = 70,77% - 0 levée = 8,88% R = 1,11

SO1 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le 7. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 mettre le Valet et, s'il perd (2) Laisser courir le 7. Si Ouest intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le Valet et,. si Ouest fourni le 9 ou le 10 mettre la Dame et (3) Attaquer vers le 8.
Si (1) le 7 perd au 9 ou au 10, (2) Donner un coup à blanc.
Si (1) le 7 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 11,63% - 1 levée = 82,72% - 0 levée = 5,65% R = 1,06

Page 431 **N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(g/h/i) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi. Si (1) le Valet perd (2) Attaquer vers le 8 et si le 8 perd au 9 ou au 10 (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 22,77% - 1 levée = 68,35% - 0 levée = 8,88% R = 1,14

(g) SO1 (+ 5,65) : (1) Laisser courir le 8. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Attaquer vers le 7. Si (1) Ouest intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) le 8 perd au 9 ou au 10, (2) Laisser courir le 7.
Si (1) le 8 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 14,05% - 1 levée = 82,72% - 0 levée = 3,23% R = 1,11

(h/i) SO1 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 6. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 mettre le Valet et s'il perd (2) Laisser courir le 6. Si (1) Ouest intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le Valet. Si (1) le 6 perd au 9 ou au 10, (2) Laisser courir le 8.
Si (1) le 8 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 14,05% - 1 levée = 82,72% - 0 levée = 3,23% R = 1,11

N.B. Pour (g/h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N°42 **(a)** (N) V9x
(S) Dxxx

(b) (N) V9x
(S) D8xx

(a) MAX - N2 - N1 - (b) VAR (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi. Si le 9 perd à l'As ou au Roi, Ouest ayant founi une petite carte (2) Attaquer vers la Dame. Sinon, attaquer (2) vers le Valet et (3) vers la Dame.
(a) 2 levées = 31,83% - 1 levée = 64,94% - 0 levée = 3,23% R = 1,29
(b) 2 levées = 42,67% - 1 levée = 57,33% R = 1,43

N.B. (a) La présence du 7 en Sud (V9x / D7xx) augmente le rendement :
2 levées = 34,66% et R = 1,31

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 8 et si nécessaire (3) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 46,53% - 1 levée = 53,47% R = 1,47

N°42 Ajouter :

(c) (N) V97
(S) Dxxx

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9 (Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi). Si le 9 perd au 10 (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd à l'As ou au Roi (2) Attaquer vers la Dame.

ou

(1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 7. S'il perd à l'As ou au Roi (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 33,45% - 1 levée = 63,32% - 0 levée = 3,23% R = 1,30

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N°43 (a) (N) V98
(S) Dxxx

MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 8 et, si nécessaire, vers le 9.
2 levées = 51,61% - 1 levée = 48,39% R = 1,52

N.B. La présence du 6 en Sud ne modifie ni le maniement ni les pourcentages.

Page 431 **N°43 Ajouter :**

(b) (N) V98
(S) D7xx

(c) (N) V9x
(S) D87x

(b/c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Laisser courir le 9.
2 levées = 56,22% - 1 levée = 43,78% R = 1,56

Page 432 **N°44**

(a) (N) xxx
(S) DV10x

(b) (N) xxx
(S) DV108

(c) (N) xx
(S) DV10xx

(d) (N) xx
(S) DV108x

(e) (N) 10x
(S) DVxxx

(f) (N) 10x
(S) DV8xx

MAX - (a/b) N2 - (c) N3 - N2 - (d/e/f) N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet. (3) Jouer la Dame ou, si nécessaire (a/b) Attaquer vers la Dame.

(a) 2 levées = 83,11% - 1 levée = 16,89% R = 1,83
(b) 2 levées = 89,16% - 1 levée = 10,84% R = 1,89
(c) 3 levées = 59,75% - 2 levées = 32,24% - 1 levée = 8,01% R = 2,52
(d) 3 levées = 67,83% - 2 levées = 25,37% - 1 levée = 6,80% R = 2,61
(e) 3 levées = 38,76% - 2 levées = 47,64% - 1 levée = 13,60% R = 2,25
(f) 3 levées = 54,91% - 2 levées = 34,66% - 1 levée = 10,43% R = 2,44

(d) SO2 (+ 2,42) : Modifier le maniement et les pourcentages :
(1) Attaquer vers le 10 (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 58,62% - 2 levées = 37,00% - 1 levée = 4,38% R = 2,54

VAR - SO2 (Ouest = CPC) : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 50,54% - 2 levées = 45,08% - 1 levée = 4,38% R = 2,46
Ouest doit retenir lorsqu'il détient Ax ou Rx.

Si Ouest ne retient pas lorsqu'il détient Ax ou Rx : Cf. N°33
3 levées = 60,23% - 2 levées = 35,39% - 1 levée = 4,38% R = 2,56

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(e) SO2 (+ 2,42) : (1) Donner un coup à blanc.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 85,59% - 1 levée = 11,18% R = 1,92

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

(f) SO2 (+ 4,84) : Modifier le maniement et les pourcentages :
(1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 50,81% - 1 levée = 5,59% R = 2,38

VAR - SO2 (--) (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le 10 (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 48,61% - 2 levées = 44,59% - 1 levée = 6,80% R = 2,42

Page 432

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(a) N.B. La présence du 7 en Sud (xxx / DV107) augmente le rendement :
2 levées = 84,72% et R = 1,85

La présence du 8 en Nord (8xx / DV10x) augmente le rendement :
2 levées = 89,16% et R = 1,89 (comme avec le 8 en Sud N°44(b))

(c) N.B. La présence du 7 en Sud (xx / DV107x) augmente le rendement :
3 levées = 61,37% et R = 2,53

N°44 Ajouter :

(g) (N) xx
(S) DV1087

(h) (N) 10x
(S) DV87x

(i) (N) xx
(S) DV109x

(j) (N) 9x
(S) DV10xx

(g) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
3 levées = 70,25% - 2 levées = 29,75% R = 2,70

(h) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
3 levées = 57,33% - 2 levées = 42,67% R = 2,57

(i) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10.
3 levées = 86,40% - 2 levées = 13,60% R = 2,86

(j) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10 **ou** (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 86,40% - 2 levées = 13,60% R = 2,86

Ajouter N°44 BIS :

(a) (N) 10x
(S) DV7xx

(b) (N) 10x
(S) DV76x

(c) (N) 10x
(S) DV765

(d) (N) 107
(S) DV65x

(e) (N) 107
(S) DV6xx

(f) (N) 107
(S) DV8xx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 et si le 10 perd (2) Attaquer vers le 7. Si le 10 tient (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 39,73% - 2 levées = 49,09% - 1 levée = 11,18% **R = 2,285**

N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Donner un coup à blanc. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 41,99% - 2 levées = 44,41% - 1 levée = 13,60% **R = 2,284**

VAR - N2 : (1) Donner un coup à blanc.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 85,59% - 1 levée = 11,18% R = 1,92

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 432

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Donner un coup à blanc. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 41,99% - 2 levées = 50,00% - 1 levée = 8,01% R = 2,34

SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd (2) Attaquer vers le 7. Si le 10 tient (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 25,52% - 2 levées = 68,89% - 1 levée = 5,59% R = 2,20

ou

(1) Attaquer vers le 7.
3 levées = 13,89% - 2 levées = 80,52% - 1 levée = 5,59% R = 2,08

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(c/d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Donner un coup à blanc. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 41,99% - 2 levées = 50,00% - 1 levée = 8,01% R = 2,34

SO2 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 7 (c) ou Laisser courir le 7 (d).
3 levées = 15,50% - 2 levées = 79,66% - 1 levée = 4,84% R = 2,11

VAR : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 25,52% - 2 levées = 68,89% - 1 levée = 5,59% R = 2,20

N.B. Pour (c/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche = VAR (jamais SO2)

(e) MAX : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 8 ou le 9 et si le 10 perd (2) Laisser courir le 7. Si le 10 tient (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 39,73% - 2 levées = 51,51% - 1 levée = 8,76% **R = 2,310**

N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il tient (2) Donner un coup à blanc. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 41,99% - 2 levées = 46,83% - 1 levée = 11,18% **R = 2,308**

SO2 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 7.
3 levées = 13,24% - 2 levées = 81,17% - 1 levée = 5,59% R = 2,08

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(f) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
3 levées = 57,33% - 2 levées = 39,04% - 1 levée = 3,63% R = 2,54

SO2 (+ 3,63) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Laisser courir le 7.
3 levées = 51,03% - 2 levées = 48,97% R = 2,51

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 432 **N°45** **(a)** (N) xx

(S) DVxxx

MAX - N3 - N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
3 levées = 30,04% - 2 levées = 42,63% - 1 levée = 21,74%
0 levée = 5,59% R = 1,97

N.B. La présence du 8 en Sud (xx / DV8xx) augmente le rendement :
3 levées = 31,65% et R = 2,00

N°45 Ajouter :

(b) (N) xx

(S) DV87x

(c) (N) xx

(S) DV876

(b) MAX - N3 - N1 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 33,27% - 2 levées = 49,90% - 1 levée = 13,66%
0 levée = 3,17% R = 2,13

N.B. La présence du 6 en Nord (6x / DV87x)
augmente le rendement : 3 levées = 33,27% et R = 2,19

SO2 (+ 0,74) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 ou au 10 (2) Attaquer vers le 7. S'il perd à l'As ou au Roi (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 13,89% - 2 levées = 70,02% - 1 levée = 12,92%
0 levée = 3,17% R = 1,95

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N1 (jamais SO2)

(c) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 33,27% - 2 levées = 52,32% - 1 levée = 14,41% R = 2,19

SO2 (+ 0,74) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 13,89% - 2 levées = 74,87% - 1 levée = 11,24% R = 2,03

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche = SO2

Page 433 **N°46** **(a)** (N) xx

(S) DV9xx

(b) (N) 9x

(S) DVxxx

MAX - (a) N3 - N1 - (b) N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
(a) 3 levées = 38,11% - 2 levées = 40,62% - 1 levée = 16,89%
0 levée = 4,38% R = 2,12
(b) 3 levées = 30,04% - 2 levées = 42,63% - 1 levée = 22,95%
0 levée = 4,38% R = 1,98

(a) SO2 (+1,55) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 27,45% - 2 levées = 52,83% - 1 levée = 15,34%
0 levée = 4,38% R = 2,03

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche = SO2

Page 433

(b) SO2 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le 9. Si Est prend de l'As ou du Roi (2) Attaquer vers le Valet. Si Est prend du 10 (2) Donner un coup à blanc.
Si (1) Ouest intercale As, Roi ou 10 (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 71,06% - 1 levée = 20,87%
0 levée = 4,84% R = 1,73

(b) SO1 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 9. Si Est prend de l'As, du Roi ou du 10 (2) Attaquer vers le Valet.
Si (1) Ouest intercale As, Roi ou 10 (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 66,21% - 1 levée = 29,35%
0 levée = 1,21% R = 1,71

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 2 levées : MAX - N3 (jamais SO2)
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX - N3
3SA = SO1

(a) VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) le Valet perd (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 32,78% - 2 levées = 44,33% - 1 levée = 18,51%
0 levée = 4,38% R = 2,06

Ajouter N°46 BIS :

(a) (N) 9x (S) DV7xx	**(b)** (N) 9x (S) DV76x	**(c)** (N) 9x (S) DV8xx
(d) (N) 9x (S) DV86x	**(e)** (N) 9x (S) DV87x	**(f)** (N) 98 (S) DVxxx
(g) (N) 98 (S) DV6xx	**(h)** (N) 98 (S) DV65x	**(i)** (N) 98 (S) DV7xx

(a) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 31,65% - 2 levées = 42,64% - 1 levée = 22,54%
0 levée = 3,17% R = 2,03

SO2 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2) Attaquer du 9 et si Est fournit le 8, laisser courir le 9. Sinon (2) Mettre la Dame.
3 levées = 24,55% - 2 levées = 52,97% - 1 levée = 19,31%
0 levée = 3,17% R = 1,99

SO1 (+ 1,96) - SO2 (-) : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 74,29% - 1 levée = 21,27%
0 levée = 1,21% R = 1,80

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO1)
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(b) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 33,27% - 2 levées = 52,32% - 1 levée = 14,41% R = 2,19

SO2 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 13,89% - 2 levées = 72,45% - 1 levée = 13,66% R = 2,00

SO2 - VAR : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au 10 (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 12,11% - 2 levées = 74,23% - 1 levée = 13,66% R = 1,98

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

Page 433

(c) MAX : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 32,78% - 2 levées = 56,04% - 1 levée = 11,18% R = 2,22

N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 38,11% - 2 levées = 44,25% - 1 levée = 17,64% R = 2,20

SO2 (+ 3,17) : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 27,45% - 2 levées = 64,54% - 1 levée = 8,01% R = 2,19

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3 (jamais MAX)
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(d) MAX : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 37,95% - 2 levées = 53,29% - 1 levée = 8,76% R = 2,29

N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 39,73% - 2 levées = 48,28% - 1 levée = 11,99% R = 2,28

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 32,46% - 2 levées = 60,74% - 1 levée = 6,80% R = 2,26

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX

(e) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 48,61% - 2 levées = 48,97% - 1 levée = 2,42% R = 2,46

SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 44,81% - 2 levées = 55,19% R = 2,45

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(f) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le 9.
3 levées = 19,38% - 2 levées = 64,60% - 1 levée = 16,02% R = 2,03

N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 30,04% - 2 levées = 42,63% - 1 levée = 23,70%
0 levée = 3,63% R = 1,99

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(g) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le 9.
3 levées = 27,45% - 2 levées = 58,95% - 1 levée = 13,60% R = 2,14

N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 31,65% - 2 levées = 42,64% - 1 levée = 23,29%
0 levée = 2,42% R = 2,04

VAR : (1) Attaquer du 9. Si Est fournit le 7 mettre le Valet. Sinon laisser courir le 9.
3 levées = 27,61% - 2 levées = 57,58% - 1 levée = 14,81% R = 2,13

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N2
Manche = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 433 **(h) MAX - N2 :** (1) Attaquer du 9. Si Est fournit le 7 mettre le Valet et s'il perd (2) Laisser courir le 8. Si (1) Est fournit petit laisser courir le 9.
3 levées = 29,23% - 2 levées = 63,97% - 1 levée = 6,80% R = 2,22

N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
3 levées = 33,27% - 2 levées = 52,32% - 1 levée = 14,41% R = 2,19

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(i) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 56,40% R = 2,44

N.B. La présence du 6 en Sud (98 / DV76x) augmente le rendement :
3 levées = 48,61% et R = 2,46

N°47 **(a)** (N) xx
(S) DV98x

(b) (N) xx
(S) DV987

MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
(a) 3 levées = 46,19% - 2 levées = 47,01% - 1 levée = 6,80% R = 2,39
(b) 3 levées = 48,61% - 2 levées = 51,39% R = 2,49

(a) SO2 (+ 1,21) - (b) VAR (Ouest = CPF ou CPC) : (1/2) Attaquer vers le 8 et vers le 9.
(a) 3 levées = 43,60% - 2 levées = 50,81% - 1 levée = 5,59% R = 2,38
(b) 3 levées = 44,81% - 2 levées = 55,19% R = 2,45

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

2

Page 434 **N°48** **(a)** (N) Vx
(S) Dxxxx

MAX - N3 - N1 - et Est = CPF : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame..
3 levées = 14,21% - 2 levées = 43,93% - 1 levée = 39,44%
0 levée = 2,42% R = 1,70

SO2 (+3,23) - VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 7,10% - 2 levées = 54,26% - 1 levée = 31,37%
0 levée = 7,27% R = 1,61 **(Rectifier le dictionnaire)**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
Manche = SO2

N°48 **(b)** 7 (N) V9
AR10
876 (S) Dxxxx

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 43,61% - 1 levée = 33,79%
0 levée = 4,84% R = 1,74

N2 VAR - SO1 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 14,21% - 2 levées = 47,16% - 1 levée = 36,21%
0 levée = 2,42% R = 1,73

Page 434

VAR (Ouest = CPF) - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 7,10% - 2 levées = 54,26% - 1 levée = 32,58%
0 levée = 6,06% R = 1,62

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3 - (N2)
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : N2 VAR - SO1

Ajouter N°48 BIS :

(a) (N) Vx	**(b)** (N) Vx	**(c)** (N) V7
(S) D8xxx	(S) D87xx	(S) D8xxx
(d) (N) V7	**(e)** (N) V9	**(f)** (N) V9
(S) D86xx	(S) D8xxx	(S) D87xx

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit petit et si le Valet perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 10,66% - 2 levées = 52,32% - 1 levée = 34,60%
0 levée = 2,42% R = 1,71

N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 14,21% - 2 levées = 43,93% - 1 levée = 39,44%
0 levée = 2,42% R = 1,70

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 17,44% - 2 levées = 53,62% - 1 levée = 26,52%
0 levée = 2,42% R = 1,86

VAR - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 13,89% - 2 levées = 57,17% - 1 levée = 26,52%
0 levée = 2,42% R = 1,83

N.B. La présence du 6 en Sud (Vx / D876x) augmente le rendement : R = 1,93

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Laisser courir le 7. Si Ouest fournit petit et si le Valet perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 10,66% - 2 levées = 53,94% - 1 levée = 32,98%
0 levée = 2,42% R = 1,73

N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 14,21% - 2 levées = 43,93% - 1 levée = 39,44%
0 levée = 2,42% R = 1,70

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2 - N1
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

Page 434

(d) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
3 levées = 17,44% - 2 levées = 56,04% - 1 levée = 26,52% R = 1,91

SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Laisser courir le 7. Si Ouest fournit petit et si le Valet perd (2) Attaquer vers la Dame.

ou

(1) Attaquer vers le Valet. Si le Valet perd (2) Laisser courir le 7.
3 levées = 12,27% - 2 levées = 63,63% - 1 levée = 24,10% R = 1,88

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9
3 levées = 25,84% - 2 levées = 59,35% - 1 levée = 14,81% R = 2,11

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 22,77% - 2 levées = 63,63% - 1 levée = 13,60% R = 2,09

N.B. La présence du 6 en Sud (V9 / D86xx) augmente le rendement : R = 2,13

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(f) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 33,27% - 2 levées = 66,73% R = 2,33

N°49

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) Vx	(N) Vx	(N) Vx
(S) D9xxx	(S) D98xx	(S) D987x

MAX - (a) N3 - N2 - N1 - (b) N3 - N2 - (c) N3 - et Ouest = CPF : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers le 9. (a) Si (1) Ouest fournit le 10 (2) Donner un coup à blanc.
(a) 3 levées = 22,77% - 2 levées = 46,67% - 1 levée = 28,14%
0 levée = 2,42% R = 1,90
(b) 3 levées = 30,84% - 2 levées = 57,98% - 1 levée = 11,18% R = 2,20
(c) 3 levées = 33,27% - 2 levées = 66,73% **R = 2,333**

N.B.(b) La présence du 6 en Sud (Vx / D986x) augmente le rendement :
3 levées = 32,06% et R = 2,24

VAR 1- (a) Est = CPF - (b/c) Est = CPF ou CPL - (b) N2 : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers la Dame.
(a) 3 levées = 17,44% - 2 levées = 47,16% - 1 levée = 32,98%
0 levée = 2,42% R = 1,80
(b) 3 levées = 30,36% - 2 levées = 58,46% - 1 levée = 11,18% R = 2,19
(c) 3 levées = 32,78% - 2 levées = 67,22% **R = 2,328**

(a) VAR 2 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 12,11% - 2 levées = 57,33% - 1 levée = 24,50%
0 levée = 6,06% R = 1,75

N°50

(a)	**(b)**
(N) V10	(N) V10
(S) Dxxxx	(S) D9xxx

MAX - (a) N3 - N2 - (b) N3 : (1/2) Jouer le Valet et le 10.
(a) 3 levées = 35,53% - 2 levées = 48,45% - 1 levée = 16,02% R = 2,20
(b) 3 levées = 83,98% - 2 levées = 16,02% R = 2,84

N.B. (a) La présence du 8 en Sud (V10 / D8xxx) augmente le rendement :
3 levées = 51,68% et R = 2,38

Page 435

N°51

(a) (N) DV
(S) xxxxx

(b) (N) DV
(S) 9xxxx

(c) (N) DV
(S) 98xxx

(d) (N) DV
(S) 987xx

MAX - (a/b) N2 - N1 - (c) N3 - N2 - (d) N3 : (1/2) Jouer la Dame et le Valet. (3/4) Jouer des petits jusqu'à ce que la longueur ou le 9 soient maîtres (a/b) ou (3/4) Jouer le 9 et le 8 (c/d).

(a) 2 levées = 35,53% - 1 levée = 48,45% - 0 levée = 16,02% R = 1,20
(b) 2 levées = 51,68% - 1 levée = 34,72% - 0 levée = 13,60% R = 1,38
(c) 3 levées = 16,15% - 2 levées = 70,25% - 1 levée = 13,60% R = 2,03
(d) 3 levées = 18,57% - 2 levées = 81,43% R = 2,19

N°52

(a) (N) xxxx
(S) DVxx

(b) (N) xxx
(S) DVxxx

(c) (N) xxxxx
(S) DVx

(d) (N) xx
(S) DVxxxx

MAX - (a) N2 -N1 - (b/c) N3 - N2 - N1 - (d) N4 - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.

(a) 2 levées = 64,70% - 1 levée = 24,87% - 0 levée = 10,43% R = 1,54
(b) 3 levées = 62,74% - 2 levées = 26,82% - 1 levée = 8,48%
0 levée = 1,96% R = 2,50
(c) 3 levées = 54,26% - 2 levées = 33,35% - 1 levée = 10,43%
0 levée = 1,96% R = 2,40
(d) 4 levées = 54,26% - 3 levées = 33,35% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,40

N.B. (a) La présence du 8 en Sud (xxxx / DV8x) augmente le rendement :
2 levées = 68,09% et R = 1,58
La présence du 8 en Nord (8xxx / DVxx) augmente le rendement :
2 levées = 68,09% et R = 1,63
La présence du 9 en Nord (9xxx / DVxx) augmente le rendement :
2 levées = 71,48% et R = 1,71
La présence du 9 et du 8 en Nord (98xx / DVxx) augmente le rendement :
2 levées = 74,30% et R = 1,74

N.B. (b) La présence du 8 en Sud (xxx / DV8xx) augmente le rendement :
2 levées = 66,13% et R = 2,54

N.B. (c) La présence du 9 en Nord (9xxxx / DVx) augmente le rendement :
3 levées = 63,87% et R = 2,60

VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd (2) Donner un coup à blanc.

(a) 2 levées = 47,74% - 1 levée = 41,83% - 0 levée = 10,43% R = 1,37
(b) 3 levées = 45,78% - 2 levées = 43,78% - 1 levée = 8,48%
0 levée = 1,96% R = 2,33
(c) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 44,66% - 1 levée = 16,09%
0 levée = 1,96% R = 2,17
(d) 4 levées = 37,30% - 3 levées = 44,66% - 2 levées = 16,09%
1 levée = 1,96% R = 3,17

Page 435 **N°52 Ajouter :**

(e) (N) 8xx
(S) DVxxx

(f) (N) 87x
(S) DVxxx

(g) (N) 87x
(S) DV6xx

(h) (N) 876
(S) DVxxx

(e) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 66,13% - 2 levées = 23,44% - 1 levée = 8,47%
0 levée = 1,96% R = 2,54

SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 45,78% - 2 levées = 49,44% - 1 levée = 2,82%
0 levée = 1,96% R = 2,39

SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 75,18% - 1 levée = 12,39% R = 2,00

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO1)
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est fournit le 9 ou le 10 et si le Valet perd (2) Attaquer du 8 et le laisser courir si Est ne fournit plus. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 66,13% - 2 levées = 29,09% - 1 levée = 2,82%
0 levée = 1,96% R = 2,59

SO1 (+ 1,96) - N3 : (1) Attaquer du 8 et le laisser courir si est ne fournit pas. Sinon Cf. MAX
3 levées = 66,13% - 2 levées = 23,44% - 1 levée = 10,43% R = 2,56

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(g/h) MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 66,13% - 2 levées = 29,09% - 1 levée = 4,78% R = 2,61

Ajouter N°52 BIS :

(a) (N) 987x
(S) DVxx

(b) (N) 9xx
(S) DVxxx

(c) (N) 98x
(S) DVxxx

(d) (N) 9x
(S) DVxxxx

(e) (N) 98
(S) DVxxxx

(f) (N) 98
(S) DV7xxx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Laisser courir le 9.
2 levées = 76,57% - 1 levée = 23,43% R = 1,77

(b) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 69,52% - 2 levées = 22,87% - 1 levée = 7,61% R = 2,62

SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 45,78% - 2 levées = 52,26% - 1 levée = 1,96% R = 2,44

Page 435 **N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(c) MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 72,35% - 2 levées = 25,69% - 1 levée = 1,96% R = 2,70

(d) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
4 levées = 54,26% - 3 levées = 36,17% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,43

SO3 (+ 2,83) - SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 86,48% - 2 levées = 6,74% R = 3,00

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3 - SO2)

(e) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
4 levées = 54,26% - 3 levées = 36,17% - 2 levées = 9,57% R = 3,45

SO3 (+ 5,66): (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 58,79% - 2 levées = 3,91% R = 3,33

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX ou SO3
Non Vulnérable 1C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N.B. La présence du 6 en Sud (98 / DV6xxx) augmente le rendement :
MAX : 4 levées = 57,65% et R = 3,51

(f) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
4 levées = 66,70% - 3 levées = 37,34% - 2 levées = 1,96% R = 3,65

SO3 (+ 5,66): (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 51,43% - 3 levées = 48,57% R = 3,51

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX - N4
Manche = SO3

Page 436 **N°53**

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) xxxx	(N) xxx	(N) xx
(S) DV9x	(S) DV9xx	(S) DV9xxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N3 - N2 - N1 - (c) VAR (--) - et Ouest = CPC ou CPF : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd, attaquer (2) vers le 9 et, si nécessaire (3) vers la Dame.
(a) 2 levées = 73,74% - 1 levée = 18,65% - 0 levée = 7,61% R = 1,66
(b) 3 levées = 71,78% - 2 levées = 20,61% - 1 levée = 5,65%
0 levée = 1,96% R = 2,62
(c) 4 levées = 60,48% - 3 levées = 29,95% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,49

N.B. (a) La présence du 8 en Sud (xxxx / DV98) ou en Nord (8xxx / DV9x)
augmente le rendement :
2 levées = 76,57% et R = 1,77

N.B. (b) La présence du 8 en Sud (xxx / DV98x) ou en Nord (8xx / DV9xx)
augmente le rendement :
3 levées = 74,61% et R = 2,73

Page 436 **(c) MAX - N4 - N2 - (a/b) VAR (Est = CPF + CPC) :** (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
(a) 2 levées = 71,48% - 1 levée = 20,91% - 0 levée = 7,61% R = 1,64
(b) 3 levées = 69,52% - 2 levées = 22,87% - 1 levée = 5,65%
0 levée = 1,96% R = 2,60
(c) 4 levées = 63,87% - 3 levées = 26,56% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,52

(c) SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 42,96% - 3 levées = 49,43% - 2 levées = 5,65%
1 levée = 1,96% R = 3,33

N.B. La présence du 8 en Nord (8x / DV9xxx) augmente le rendement :
MAX : 4 levées = 66,70% et R = 3,63

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable **Manche = SO3**

N°53 Ajouter :

(d) (N) xx
(S) DV98xx

(d) MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et la Dame.
4 levées = 66,70% - 3 levées = 31,34% - 2 levées = 1,96% R = 3,65

N°54 **(a)** (N) DV9 (S) xxxxx **(b)** (N) DV9 (S) 8xxxx

MAX - (a) N3 - N2 - N1 - (b) N3 - N2 - et Ouest = CPF : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 3 levées = 61,04% - 2 levées = 29,39% - 1 levée = 7,61%
0 levée = 1,96% R = 2,50
(b) 3 levées = 66,70% - 2 levées = 29,39% - 1 levée = 3,91% R = 2,63

VAR (Est = CPF) - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers le 9.
(a) 3 levées = 57,65% - 2 levées = 32,78% - 1 levée = 7,61%
0 levée = 1,96% R = 2,46
(b) 3 levées = 63,31% - 2 levées = 32,78% - 1 levée = 3,91% R = 2,59

Page 437 **N°55** **(a)** (N) Vxxx (S) Dxxx **(b)** (N) Vxx (S) Dxxxx **(c)** (N) Vx (S) Dxxxxx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPC ou CPF), **soit** vers la Dame (Est = CPC ou CPF). Si l'honneur perd (2) Donner un coup à blanc et, si nécessaire (3) Attaquer vers l'autre honneur.
2 levées = 37,31% - 1 levée = 57,04% - 0 levée = 5,65% R = 1,32

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(b/c) MAX - (b) N3 - (c) N4 - et Ouest = CPC ou CPF : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Donner un coup à blanc et (b) si nécessaire (3) Attaquer vers la Dame.
(b) 3 levées = 37,31% - 2 levées = 53,13% - 1 levée = 9,56% R = 2,28
(c) 4 levées = 37,31% - 3 levées = 44,65% - 2 levées = 18,04% R = 3,19

(a) SO1 - (b) SO2 - (+ 5,65) : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers un honneur (a) ou vers le Valet (b).
(a) 2 levées = 6,78% - 1 levée = 93,22% R = 1,07
(b) 3 levées = 6,78% - 2 levées = 89,31% - 1 levée = 3,91% R = 2,03

Page 437 **(c) SO3 (+ 8,48) - (a/b) VAR 1 :** (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame
(a) 2 levées = 27,13% - 1 levée = 67,22% - 0 levée = 5,65% R = 1,21
(b) 3 levées = 27,13% - 2 levées = 63,31% - 1 levée = 9,56% R = 2,18
(c) 4 levées = 27,13% - 3 levées = 63,31% - 2 levées = 9,56% R = 3,18

(b) VAR 2 (Est = CPF) - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 37,31% - 2 levées = 44,65% - 1 levée = 18,04% R = 2,19

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée :
Non Vulnérable : **Partielle = MAX - N2**
Manche = SO1
Vulnérable : **Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2**
2SA, 3C et + = SO1

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées :
Non Vulnérable : **Partielle = MAX - N3**
Manche = SO2
Vulnérable : **Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3**
2SA, 3C et + = SO2

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°56 **(a)** (N) V8xx
(S) D9xx

MAX - N2 : (1) Attaquer **soit** vers le Valet (Ouest = CPC ou CPF), **soit** vers la Dame (Est = CPC ou CPF). Si l'honneur perd (2) Faire l'impasse contre le 10.
2 levées = 66,39% - 1 levée = 33,61% R = 1,66

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 438 **N°57** **(a)** (N) Vxxx (S) D9xx **(b)** (N) Vxx (S) D9xxx **(c)** (N) Vx (S) D9xxxx

MAX - (a) N2 - (b) N3 - (c) N4 - N3 : Attaquer (1) vers le Valet (2) vers le 9 et (a/b) si nécessaire (3) vers la Dame.
(a) 2 levées = 63,57% - 1 levée = 30,78% - 0 levée = 5,65% R = 1,58
(b) 3 levées = 61,61% - 2 levées = 30,78% - 1 levée = 7,61% R = 2,54
(c) 4 levées = 47,48% - 3 levées = 42,96% - 2 levées = 9,56% R = 3,38

(a) SO1 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Attaquer vers Nord et mettre un petit si Ouest ne fournit pas le 10. Si nécessaire (3) Attaquer vers le Valet ou vers le 9.
2 levées = 50,30% - 1 levée = 49,70% R = 1,50

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(b) SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 9. **(Rectifier le dictionnaire)**
3 levées = 42,95% - 2 levées = 55,09% - 1 levée = 1,96% R = 2,41

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Page 438 **N.B. (b) Avec le 8 en Nord (V8x / D9xxx)** : **Cf. N°60 (e) page 439**

N.B. (c) La présence du 7 en Sud (Vx / D97xxx) augmente le rendement :
4 levées = 50,30% et R = 3,41
La présence du 8 en Nord (V8 / D9xxxx) augmente le rendement :
4 levées = 53,13% et R = 3,49
La présence du 8 en Sud (Vx / D98xxx) augmente le rendement :
4 levées = 53,13% et R = 3,49

N°57 Ajouter :

(d) (N) Vxxx
(S) D98x

(e) (N) Vxx
(S) D98xx

(d/e) MAX - (d) N2 - (e) N3 - N2 : Attaquer (1) vers le Valet (2) vers le 8 et, si nécessaire (3) vers le 9.
(d) 2 levées = 66,39% - 1 levée = 33,61% R = 1,66
(e) 3 levées = 64,43% - 2 levées = 33,61% - 1 levée = 1,96% R = 2,62

N°58

(a) (N) Vxxx
(S) D8xx

(b) (N) Vxx
(S) D8xxx

Modifier les maniements MAX et (a) SO1 (b) SO2 :

MAX - (a) N2 - (b) N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 ou le 9, attaquer (2) Vers le 8 et (3) Vers la Dame. Si Ouest fournit la seule petite carte restante (2) Ne pas couvrir le 10 ou le 9 d' Est au deuxième tour (Ouest = CPC ou CPF) **ou** couvrir (Est = CPF).
(a) 2 levées = 42,96% - 1 levée = 51,39% - 0 levée = 5,65% R = 1,37
(b) 3 levées = 42,96% - 2 levées = 47,48% - 1 levée = 9,56% R = 2,33

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(a) SO1 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le 9 couvrir et (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 27,13% - 1 levée = 72,87% R = 1,27

(b) SO2 (+ 5,65) : Attaquer (1) Vers le 8 et (2) Vers le Valet.
3 levées = 16,96% - 2 levées = 79,13% - 1 levée = 3,91% R = 2,13

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(c) (N) Vxxx
(S) D87x

(d) (N) Vxxx
(S) D876

(e) (N) V7xx
(S) D8xx

(f) (N) Vxx
(S) D87xx

(g) (N) Vxx
(S) D8765

(h) (N) V7x
(S) D8xxx

(i) (N) V8x
(S) Dxxxx

Page 438

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 ou le 9, attaquer (2) Vers le 8 et (3) Vers la Dame. Si Ouest fournit la seule petite carte restante (2) Ne pas couvrir le 10 ou le 9 d' Est au deuxième tour (Ouest = CPC ou CPF) **ou** couvrir (Est = CPF).

2 levées = 42,96% - 1 levée = 51,39% - 0 levée = 5,65% R = 1,37

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

SO1 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc si Ouest fournit la seule petite carte restante.
Si (1) Ouest fournit le 9 ou le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 8.

2 levées = 32,78% - 1 levée = 67,22% R = 1,33

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 ou le 9, attaquer (2) Vers le 8 et (3) Vers la Dame. Si Ouest fournit la seule petite carte restante (2) Ne pas couvrir le 10 ou le 9 d' Est au deuxième tour (Ouest = CPC ou CPF) **ou** couvrir (Est = CPF).

ou

(1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 10 ou le 9, (2) Laisser courir le 8 et (3) Attaquer vers le Valet. Si Est fournit la seule petite carte restante (2) Ne pas couvrir le 10 ou le 9 de Ouest au deuxième tour (Est = CPC ou CPF) **ou** couvrir (Ouest = CPF).

2 levées = 42,96% - 1 levée = 51,39% - 0 levée = 5,65% R = 1,37

N.B. Les divers maniements MAX sont tous MTPP.

(d) SO1 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le 9 couvrir et (2) Laisser courir le 8.

ou

(1) Laisser courir le 8. Si Ouest intercale le 10 ou le 9 couvrir et (2) Attaquer vers le 8

2 levées = 32,78% - 1 levée = 67,22% R = 1,33

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 ou le 9, attaquer (2) Vers le 8 et (3) Vers la Dame. Si Ouest fournit la seule petite carte restante (2) Ne pas couvrir le 10 ou le 9 d' Est au deuxième tour (Ouest = CPC ou CPF) **ou** couvrir (Est = CPF).

ou

(1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 10 ou le 9, attaquer (2) Vers le 7 et (3) Vers le Valet. Si Est fournit la seule petite carte restante (2) Ne pas couvrir le 10 ou le 9 de Ouest au deuxième tour (Est = CPC ou CPF) **ou** couvrir (Ouest = CPF).

2 levées = 42,96% - 1 levée = 51,39% - 0 levée = 5,65% R = 1,37

N.B. Les divers maniements MAX sont tous MTPP.

SO1 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le 9 couvrir et (2) Laisser courir le 8.

ou

(1) Attaquer vers le 7. Si Ouest intercale le 10 ou le 9 couvrir et (2) Laisser courir le 7.

2 levées = 32,78% - 1 levée = 67,22% R = 1,33

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 438

(f) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 ou le 9, attaquer (2) vers le 8 et (3) vers la Dame. Si Ouest fournit la seule petite carte restante (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit le 10 ou le 9, **soit** mettre petit (Ouest = CPC ou CPF), **soit** couvrir (Est = CPF)..

3 levées = 42,96% - 2 levées = 47,48% - 1 levée = 9,56% R = 2,33

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc si Ouest fournit la seule petite carte restante.
Si (1) Ouest fournit le 9 ou le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 8.

3 levées = 32,78% - 2 levées = 65,26% - 1 levée = 1,96% R = 2,31

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(g) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 ou le 9, attaquer (2) vers le 8 et (3) vers la Dame. Si Ouest fournit la seule petite carte restante (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit le 10 ou le 9, **soit** mettre petit (Ouest = CPC ou CPF), **soit** couvrir (Est = CPF)..

3 levées = 42,96% - 2 levées = 49,43% - 1 levée = 7,61% R = 2,35

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 7,61) : (1) Laisser courir le 8. Si Ouest couvre du 9 ou du 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 7.

3 levées = 32,78% - 2 levées = 67,22% R = 2,33

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(h) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 ou le 9, (2) Laisser courir le 7 et (3) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit la seule petite carte restante (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit le 10 ou le 9, **soit** mettre petit (Ouest = CPC ou CPF), **soit** couvrir (Est = CPF).

3 levées = 42,96% - 2 levées = 47,48% - 1 levée = 9,56% R = 2,33

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers Nord en donnant un coup à blanc si Ouest fournit la seule petite carte restante.
Si (1) Ouest fournit le 9 ou le 10 mettre le Valet et (2) Attaquer vers le 8.

3 levées = 32,78% - 2 levées = 65,26% - 1 levée = 1,96% R = 2,31

N.B. (h) La présence du 6 en Sud (V7x / D86xx) augmente le rendement :
MAX : R = 2,35 - SO2 : R = 2,33

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(i) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 ou le 9, (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.

ou

(1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 8.

ou

(1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le Valet.

3 levées = 37,31% - 2 levées = 53,13% - 1 levée = 9,56% R = 2,28

Cf. N°55(b)

N.B. Les trois maniements MAX sont MTPP.

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Attaquer vers le 8 (à blanc).

3 levées = 37,31% - 2 levées = 50,31% - 1 levée = 12,39% R = 2,25

Page 438 **SO2 (+ 5,65) :** (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le 10 ou le 9 couvrir et (2) Attaquer vers le 8.
3 levées = 27,13% - 2 levées = 68,96% - 1 levée = 3,91% R = 2,23

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 439 **N°59** **(a)** (N) Vx
(S) D8xxxx

MAX - N4 (Est = CPF) - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 37,31% - 3 levées = 53,13% - 2 levées = 9,56% R = 3,28

N4 - VAR (Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd, Ouest ayant fourni la dernière petite carte (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 37,31% - 3 levées = 50,30% - 2 levées = 12,39% R = 3,25

N°60 **(a)** (N) V9x
(S) Dxxxx

(b) (N) V9
(S) Dxxxxx

MAX - (a) N2 - (b) N4 : (1) Attaquer vers le 9. s'il tient (2) Attaquer vers le Valet.
Si Ouest intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.
(a) 3 levées = 42,95% - 2 levées = 55,09% - 1 levée = 1,96% R = 2,410
(b) 4 levées = 37,31% - 3 levées = 50,30% - 2 levées = 12,39% R = 3,25

(a) N3 : Modifier le maniement :
(1) Attaquer vers le Valet. (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit si Est ne fournit pas le 10.
3 levées = 50,30% - 2 levées = 40,14% - 1 levée = 9,56% R = 2,407

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(b) SO3 (+ 2,83) : (1) Attaquer vers le Valet. S'il est pris en Est (2) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 33,91% - 3 levées = 56,53% - 2 levées = 9,56% R = 3,24

VAR - N4 : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 37,31% - 3 levées = 47,47% - 2 levées = 15,22% R = 3,22

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°60 Ajouter :

(c) (N) V9x
(S) D7xxx

(d) (N) V98
(S) Dxxxx

(e) (N) V9x
(S) D8xxx

(f) (N) V98
(S) D7xxx

(g) (N) V9
(S) D7xxxx

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 55,96% - 2 levées = 34,48% - 1 levée = 9,56% R = 2,46

SO2 (+ 7,61) : (1) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9 **ou** Jouer le Valet.
3 levées = 45,78% - 2 levées = 52,26% - 1 levée = 1,96% R = 2,44

Page 439

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd à l'As ou au Roi (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 51,43% - 2 levées = 46,61% - 1 levée = 1,96% **R = 2,495**

N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 53,13% - 2 levées = 42,96% - 1 levée = 3,91% **R = 2,492**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(e/f) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd (2) Laisser courir le 9.
3 levées = 64,43% - 2 levées = 35,57% R = 2,64

(g) MAX - N4 - N3 : Trois maniements donnent exactement les mêmes %
- soit (1) Attaquer vers le Valet. Si le Valet est pris en Est, Ouest ayant fourni petit (2) Attaquer vers la Dame. Si le Valet est pris en Est, Ouest ayant fourni le 8 (2) Laisser courir le 9.
- soit (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 mettre le Valet et (2) laisser courir le 9. Si Ouest fournit petit mettre le 9.
- soit (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 37,31% - 3 levées = 53,13% - 2 levées = 9,56% R = 3,28

N.B. Les trois maniements MAX sont MTPP.

N°61

(a) (N) 10xxx
(S) DVxx

(b) (N) 10xx
(S) DVxxx

(c) (N) D10x
(S) Vxxxx

(d) (N) 10x
(S) DVxxxx

MAX - (a) N2 - (b/c) N3 - N2 - (d) N4 - N3 : (1) Attaquer **soit** vers le 10 (Ouest = CPC), **soit** (a/b/d) vers le Valet (Est = CPC). (c) Si le 10 tient (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 2 levées = 83,91% - 1 levée = 16,09% R = 1,84
(b/c) 3 levées = 81,96% - 2 levées = 16,08% - 1 levée = 1,96% R = 2,80
(d) 4 levées = 73,48% - 3 levées = 22,61% - 2 levées = 3,91% R = 3,70

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Ajouter N°61 BIS :

(a) (N) 107xx
(S) DVxx

(b) (N) 107x
(S) DVxxx

(c) (N) xxxxx
(S) DV10

(d) (N) xxxx
(S) DV10x

(e) (N) xxx
(S) DV10xx

(f) (N) xx
(S) DV10xxx

(a) MAX - N2 : Attaquer (1) Vers le Valet et (2) Vers le 10.
2 levées = 89,57% - 1 levée = 10,43% R = 1,90

(b) MAX - N3 : (1) Jouer le 10 et (2) Attaquer vers le Valet.
ou
(1) Attaquer vers le Valet et (2) Jouer le 10.
3 levées = 81,96% - 2 levées = 16,08% - 1 levée = 1,96% R = 2,80

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 439 **SO2 (+ 1,96) :** (1) Attaquer vers le 7.
3 levées = 48,61% - 2 levées = 51,39% R = 2,49

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

(c) MAX - N3 - N2 : (1/2/3) Jouer la Dame, le Valet et le 10.
3 levées = 67,83% - 2 levées = 28,26% - 1 levée = 3,91% R = 2,64

N.B. La présence du 9 en Nord (9xxxx / DV10) augmente le rendement :
3 levées = 96,09% et R = 2,96

(d) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
2 levées = 89,57% - 1 levée = 10,43% R = 1,90

(e) MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
3 levées = 87,61% - 2 levées = 10,43% - 1 levée = 1,96% R = 2,86

N.B. La présence du 9 en Sud (xxx / DV109x) ou en Nord (9xx / DV10xx)
augmente le rendement :
9 en Sud : R = 2,98 et 9 en Nord : R = 2,96 (2,98 avec le 7 en Sud)

(f) MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
4 levées = 81,96% - 3 levées = 16,08% - 2 levées = 1,96% R = 3,80

N.B. La présence du 9 en Sud (xx / DV109xx) ou en Nord (9x / DV10xxx)
augmente le rendement : R = 3,96

Page 440 **N°62**

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) 10xxx	(N) 10xx	(N) 107xx
(S) DV8x	(S) DV8xx	(S) DV8x

(a/b) MAX - (a) N2 - (b) N3 - N2 : Attaquer (1) Vers le Valet et (2) Vers le 10.
(a) 2 levées = 92,39% - 1 levée = 7,61% R = 1,92
(b) 3 levées = 90,43% - 2 levées = 7,61% - 1 levée = 1,96% R = 2,88

N.B. (b) La présence du 7 en Sud (10xx / DV87x) ou en Nord (107x / DV8xx)
augmente le rendement :
3 levées = 90,43% et R = 2,90

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Jouer **soit** la Dame (Ouest = CPF ou CPL), soit le 10 (Est = CPL ou CPF).
2 levées = 94,35% - 1 levée = 5,65% R = 1,94

N°62 Ajouter :

(d)	**(e)**
(N) 10xxx	(N) 1087x
(S) DV87	(S) DVxx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il tient (2) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Jouer **soit** la Dame (Ouest = CPF ou CPL), soit le 10 (Est = CPL ou CPF).
2 levées = 94,35% - 1 levée = 5,65% R = 1,94

N°63

(a)	**(b)**
(N) 10x	(N) 8x
(S) DV8xxx	(S) DV106xx

MAX - (a) N4 - N3 - (b) N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers le Valet.
(a) 4 levées = 79,13% - 3 levées = 18,91% - 2 levées = 1,96% R = 3,77
(b) 4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

N.B. (a) La présence du 7 en Nord (107 / DV8xxx) augmente le rendement :
4 levées = 79,13% R = 3,79

Page 440 **(b) SO3 (+ 1,96) :** (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 18,09% - 3 levées = 81,91% R = 3,18

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO3)

N.B. Sans le 6 (8x / DV10xxx), ce maniement rapporte une levée en cas de répartition 5-0 avec 5 cartes en Ouest, mais côute une levée si les 5 cartes sont en Est.
donc MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 84,78% - 3 levées = 13,26% - 2 levées = 1,96% R = 3,83

(a) VAR - N4 (Est = CPC) : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 79,13% - 3 levées = 16,96% - 2 levées = 3,91% R = 3,75

N°63 Ajouter :

(c) (N) 10x
(S) DV87xx

(d) (N) 108
(S) DVxxxx

(e) (N) 8x
(S) DV107xx

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer **soit** vers le 10, **soit** vers le Valet.
4 levées = 79,13% - 3 levées = 20,87% R = 3,79

(d) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 79,13% - 3 levées = 16,96% - 2 levées = 3,91% R = 3,75

SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 57,09% - 3 levées = 40,95% - 2 levées = 1,96% R = 3,55

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable **Manche = SO3**

(e) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
4 levées = 84,78% - 3 levées = 15,22% R = 3,85

N°64 **(a)** (N) 10x
(S) DV97xx

(b) (N) 10xx
(S) DV96x

MAX - (a) N4 - (b) N3 : (1) Attaquer du 10 dans le cas où Est détiendrait les 5 cartes manquantes.
(a) 4 levées = 98,04% - 3 levées = 1,96% R = 3,98
(b) 3 levées = 98,04% - 2 levées = 1,96% R = 2,98

Page 441 **N°65** **(a)** (N) DVxx
(S) 108xx

(b) (N) DVx
(S) 108xxx

(c) (N) DVxxx
(S) 108x

(a/b) MAX - (a) N2 - (b) N3 - et Ouest = CPC : Attaquer (1) vers le Valet et (2) vers la Dame.
(a) 2 levées = 94,35% - 1 levée = 5,65% R = 1,94
(b) 3 levées = 90,43% - 2 levées = 9,57% R = 2,90

(c) MAX - N3 : Modifier la rédaction :
Attaquer **soit** (1) vers le 10 (Est = CPC), **soit** (1) vers le Valet (Ouest = CPC)
3 levées = 84,78% - 2 levées = 15,22% R = 2,85

N°66 (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°66(a)**
(S) DVxx(x)

MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
3 levées = 82,78% - 2 levées = 12,44% - 1 levée = 4,78% R = 2,78

Ajouter :

(d) (N) xx — (S) DVxxxxx

(e) (N) xxxxxx — (S) DVx

(f) (N) xxxxxxx — (S) DV

(d) MAX - N5 - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
5 levées = 78,00% - 4 levées = 17,22% - 3 levées = 4,78% R = 4,73

(e) MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
4 levées = 78,00% - 3 levées = 17,22% - 2 levées = 4,78% R = 3,73

(f) MAX - N5 - N4 : (1/2) Jouer le Valet et la Dame.
5 levées = 40,70% - 4 levées = 49,73% - 3 levées = 9,57% R = 4,31

N°66 BIS (N) 9xx(x) — (S) DVxx(x) — 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°66(b)**

MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
3 levées = 89,00% - 2 levées = 11,00% R = 2,89

Ajouter :

(d) (N) 9x — (S) DVxxxxx

(e) (N) 9xxxxx — (S) DVx

(f) (N) 9xxxxxx — (S) DV

(d) MAX - N5 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame. **(Remplace le N°69(b))**
5 levées = 84,22% - 4 levées = 11,00% - 3 levées = 4,78% R = 4,79

SO4 (+ 4,78) : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 65,57% - 4 levées = 34,43% R = 4,66

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

(e) MAX - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
4 levées = 84,22% - 3 levées = 15,78% R = 3,84

(f) MAX - N5 - N4 : (1/2) Jouer le Valet et la Dame.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 37,30% - 3 levées = 9,57% R = 4,44

N°66 TER (N) xxx(x) — (S) DV9x(x) — 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°66(c)**

MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
3 levées = 89,00% - 2 levées = 6,22% - 1 levée = 4,78% R = 2,84

N.B. Avec une seule entrée en Nord : (1) Attaquer vers le 9.

Ajouter :

(d) (N) xx — (S) DV9xxxx

(e) (N) xxxxxx — (S) DV9

(d) MAX - N5 - N4 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
5 levées = 84,22% - 4 levées = 11,00% - 3 levées = 4,78% R = 4,79

(e) MAX - N4 - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers la Dame.
4 levées = 84,22% - 3 levées = 11,00% - 2 levées = 4,78% R = 3,79

Page 441 **N°67** (N) Vxx(x) 2 combinaisons **(a/b) remplace le N°67(a)**

(S) Dxx(xx)

MAX - N3 : Attaquer **soit** (1) vers le Valet et (2) vers la Dame (Ouest = CPC ou CPF), **soit** (1) vers la Dame et (2) vers le Valet (Est = CPC ou CPF).
3 levées = 78,00% - 2 levées = 22,00% R = 2,78

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 442 **N°67 Ajouter :**

(c) (N) Vx

(S) Dxxxxxx

(c) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 78% - 4 levées = 22% R = 4,78

N°67 BIS (N) Vxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°67(b)**

(S) D9xx(x)

Modifier le maniement :

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet (Ouest = CPF ou CPC)
ou bien : (1) Attaquer vers le 9 (Est = CPC)
ou bien : (1) Attaquer vers Nord et mettre un petit si Ouest fournit le 8 (Est = CPC)
Les pourcentages sont les mêmes :
3 levées = 82,78% - 2 levées = 17,22% R = 2,83

N.B. Les divers maniements MAX sont MTPP.

VAR - Est = CPF ou CPC : (1) Attaquer vers la Dame
3 levées = 78% - 2 levées = 22% R = 2,78

N°67 BIS Ajouter :

(d) (N) Vx **(e)** (N) V9 **(f)** (N) V9x

(S) D9xxxxx (S) Dxxxxxx (S) Dxxxxx

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 78,00% - 4 levées = 22,00% R = 4,78

VAR1 - N5 : (1) Attaquer vers le 9.
5 levées = 78,00% - 4 levées = 17,22% - 3 levées = 4,78% R = 4,73

VAR2 - N5 : (1) Attaquer vers Nord et mettre le petit si Ouest fournit le 8.
5 levées = 78,00% - 4 levées = 17,22% - 3 levées = 4,78% R = 4,73

(e/f) : Remplacent le N°68(a) et le N°68(b) du Dictionnaire
MAX - (e) N5 - (f) N4 : (1) Attaquer vers le 9.
(e) 5 levées = 78,00% - 4 levées = 22,00% R = 4,78
(f) 4 levées = 82,78% - 3 levées = 17,22% R = 3,83

Ajouter N°67 TER :

(a) (N) V8xx **(b)** (N) V8x **(c)** (N) V8

(S) D9xxx (S) D9xxxx (S) D9xxxxx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer **soit** vers le 8 (Est = CPC), **soit** vers le 9 (Ouest = CPC).
3 levées = 87,57% - 2 levées = 12,43% R = 2,88

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 442

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 87,57% - 3 levées = 12,43% R = 3,88

(c) MAX - N5 : (1) **Soit** attaquer vers le 8, **soit** attaquer vers le Valet, **soit** laisser courir le 8
5 levées = 78,00% - 4 levées = 22,00% R = 4,78

N.B. Les divers maniements MAX sont MTPP.

Ajouter N°68 :

(N) Vxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)**

(S) D98x(x)

MAX - N3 : (1) **Soit** attaquer vers le 8, **soit** attaquer vers le Valet, **soit** laisser courir le 9
3 levées = 82,78% - 2 levées = 17,22% R = 2,83

N.B. Les divers maniements MAX sont MTPP.

N°68 Ajouter :

(d) (N) Vx **(e)** (N) Vxxxxx

(S) D98xxxx (S) D98

(d) MAX - N5 : (1) **Soit** attaquer vers le 8, **soit** attaquer vers le Valet, **soit** laisser courir le 9.
5 levées = 78,00% - 4 levées = 22,00% R = 4,78

N.B. Les divers maniements MAX sont MTPP.

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 82,78% - 3 levées = 17,22% R = 3,83

N.B. La présence du 7 en Nord (V7xxxx / D98) augmente le rendement :
4 levées = 87,57% R = 3,88

Ajouter N°68 BIS :

(N) Vxxx 2 combinaisons **(a/b)**

(S) D987(x)

MAX - N3 : (1) **Soit** attaquer vers le 9, **soit** laisser courir le 9.
3 levées = 87,57% - 2 levées = 12,43% R = 2,88

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N°68 BIS Ajouter :

(c) (N) Vxx

(S) D987xx

(c) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 87,57% - 3 levées = 12,43% R = 3,88

Ajouter N°68 TER :

(N) V7xx 2 combinaisons **(a/b)**

(S) D98x(x)

MAX - N3 : (1) **Soit** attaquer vers le 9, **soit** laisser courir le 9.
3 levées = 87,57% - 2 levées = 12,43% R = 2,88

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 442 **N°68 TER ajouter :**

(c) (N) V7x

(S) D98xxx

(c) MAX - N4 : (1) Laisser courir le 9.
4 levées = 87,57% - 3 levées = 12,43% R = 3,88

Ajouter N°69 : (changement de numérotation)

(N) 10xx(x) 4 combinaisons **(a/b/c/d)**

(S) DVx(xx)

MAX - N3 : (1) Jouer le 10 et (2/3) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 95,22% - 2 levées = 4,78% R = 2,95

(e) (N) 10x **(f)** (N)10xxxxxx

(S) DVxxxxx (S) DV

(e) MAX - N5 : (1/2/3) Jouer le 10, le Valet et la Dame.
5 levées = 90,43% - 4 levées = 9,57% R = 4,90

N.B. La présence du 8 en Sud (10x / DV8xxxx) augmente le rendement :
5 levées = 95,22% R = 4,95

(f) MAX - N5 : (1/2/3) Jouer le Valet, la Dame et le 10.
5 levées = 90,43% - 4 levées = 9,57% R = 4,90

N°69 BIS :

(N) 107x 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°69(a)**

(S) DV8(xxx)

MAX - N4 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 100,00% R = 4,00

Ajouter N°69 TER :

(N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)**

(S) DV10x(x)

MAX - N5 : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
5 levées = 95,22% - 4 levées = 4,78% R = 4,95

(d) (N) xx **(e)** (N) xxxxxx

(S) DV10xxxx (S) DV10

(d) MAX - N3 : (1) Jouer le 10 et (2/3) Attaquer vers le Valet et la Dame.
3 levées = 95,22% - 2 levées = 4,78% R = 2,95

(e) MAX - N4 : (1/2/3) Jouer le 10, le Valet et la Dame.
4 levées = 90,43% - 3 levées = 9,57% R = 3,90

Page 442 **N°70** (N) xx(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°70(a)**

(S) DVx(xx)

MAX - N3 : (1) Jouer la Dame et, si nécessaire (2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 89,00% - 2 levées = 11,00% R = 2,89

N°70 Ajouter :
(g) (N) DV

(S) xxxxxxxx

MAX - N6 : (1/2) Jouer la Dame et le Valet.
6 levées = 78,00% - 5 levées = 22,00% R = 5,78

N°70 BIS (N) Vx(xxx) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°70(b)**

(S) Dx(xxx)

MAX - N3 : (1) Attaquer vers l'un des honneurs ou vers l'honneur second.
3 levées = 100,00% R = 3,00

Page 445

AVEC UN SINGLETON OU UNE CHICANE EN NORD

N°1

(a) (N) x
(S) Dxxxx

(b) (N) x
(S) Dxxxxx

(c) (N) x
(S) Dxxxxxx

(d) (N) x
(S) Dxxxxxxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N3 - N2 - N1 - (c) N5 - N4 - N3 - (d) N6 - N5 : (1/2/..) Donner des coups à blanc jusqu'à ce que la Dame soit maîtresse.

(a) 2 levées = 8,88% - 1 levée = 54,75% - 0 levée = 36,37% R = 0,73
(b) 3 levées = 38,76% - 2 levées = 45,22% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,21
(c) 5 levées = 6,78% - 4 levées = 61,05% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,71
(d) 6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,74% - 4 levées = 9,56% R = 5,31

Ajouter N°1 BIS :

(a) (N) x
(S) D98x

(b) (N) x
(S) D97xx

(c) (N) x
(S) D976x

(d) (N) x
(S) D9765

(e) (N) x
(S) D98xx

(f) (N) x
(S) D987x

(g) (N) x
(S) D9876

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
1 levée = 7,17% - 0 levée = 92,83% R = 0,07

(b) MAX - N2 : (1/2/3) Donner des coups à blanc.
2 levées = 8,88% - 1 levée = 54,75% - 0 levée = 36,37% R = 0,73

SO1 (+ 1,45) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer soit le 7, soit le 9, soit la Dame.
2 levées = 4,44% - 1 levée = 60,64% - 0 levée = 34,92% R = 0,70

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
2 levées = 4,44% - 1 levée = 72,27% - 0 levée = 23,29% R = 0,81

N2 : (1/2/3) Donner des coups à blanc.
2 levées = 8,88% - 1 levée = 59,59% - 0 levée = 31,53% R = 0,77

Page 445

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N1
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(d) MAX - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
2 levées = 4,44% - 1 levée = 76,63% - 0 levée = 18,83% R = 0,86

N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Jouer le 7. Si (1) Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer le 9.
2 levées = 8,88% - 1 levée = 60,08% - 0 levée = 31,04% R = 0,78

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(e) MAX - N2 : (1/2/3) Donner des coups à blanc.
2 levées = 8,88% - 1 levée = 62,01% - 0 levée = 29,11% R = 0,80

SO1 (+ 1,70) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer un petit et (3) Jouer le 9 **ou** (2) Jouer un petit et si le 10 ou le Valet apparaît (3) Jouer **soit** le 9, **soit** la Dame et sinon (3) Jouer le 9.
2 levées = 4,44% - 1 levée = 68,15% - 0 levée = 27,41% R = 0,77

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(f) MAX - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
2 levées = 8,80% - 1 levée = 81,98% - 0 levée = 9,22% R = 1,00

N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet (2) Jouer un petit. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer le 9 et s'il perd au 10 ou au Valet (3) Jouer **soit** le 8, **soit** la Dame.
2 levées = 8,88% - 1 levée = 76,57% - 0 levée = 14,55% R = 0,94

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N1 (jamais N2)

(g) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 ou au Valet ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
2 levées = 14,13% - 1 levée = 85,87% R = 1,14

Ajouter N°1 TER :

(a) (N) x
(S) D9xxxx

(b) (N) x
(S) D97xxx

(c) (N) x
(S) D976xx

(d) (N) x
(S) D9765x

(e) (N) x
(S) D98xxx

(f) (N) x
(S) D987xx

(g) (N) x
(S) D98xxxx

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame ou (1) Donner un coup à blanc.
3 levées = 38,76% - 2 levées = 45,22% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,21

Page 445

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 40,37% - 2 levées = 43,61% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,23

(c) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 8 mettre le 9 et sinon mettre la Dame.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 41,59% - 1 levée = 13,32%
0 levée = 1,49% R = 2,27

SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 40,37% - 2 levées = 47,24% - 1 levée = 10,90%
0 levée = 1,49% R = 2,26

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(d) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 8 mettre le 9 et sinon mettre la Dame.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 47,64% - 1 levée = 8,01%
0 levée = 0,75% R = 2,34

(e) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
3 levées = 51,68% - 2 levées = 34,72% - 1 levée = 12,11%
0 levée = 1,49% R = 2,37

(f) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
3 levées = 51,68% - 2 levées = 41,98% - 1 levée = 5,59%
0 levée = 0,75% R = 2,45

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 51,68% - 2 levées = 39,56% - 1 levée = 8,01%
0 levée = 0,75% R = 2,42

N.B. La présence du 6 en Sud (x / D9876x) augmente le rendement :
3 levées = 56,52% R = 2,55

(g) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi et si Ouest fournit le 10 ou le Valet (2) Jouer **soit** la Dame, **soit** le 9.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 70,09% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% R = 3,73

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N5 : (1/2) Donner des coups à blanc.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 61,05% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,71

N.B. La présence du 7 en Sud (x / D987xxx) augmente le rendement :
R = 3,81

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4 - N3
Non Vulnérable 1C et + = N5
S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N5
S'il faut réaliser 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3

N.B. La présence du 7 en Sud (x / D987xxx) augmente le rendement : R = 3,81,
et modifie le maniement pour 5 levées en tournoi par quatre :
S'il faut réaliser 5 levées : Partielle = MAX
Manche = N5

Page 445 **N°2** **(a)** (N) x / (S) D10xxx **(b)** (N) x / (S) D10xxxx

(a) MAX - N2 - N1 : Rectifier le maniement :
(1) Attaquer vers la Dame. (2) Donner un coup à blanc. Si Est a intercalé l'As ou le Roi à la première levée (3) Jouer la Dame;
2 levées = 14,21% - 1 levée = 53,54% - 0 levée = 32,25% R = 0,82

(b) MAX - N3 - N2 - N1 - et Est = CPF : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer un petit.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 39,97% - 1 levée = 13,32%
0 levée = 1,49% R = 2,29

VAR - N3 - Ouest = CPF : (1/2/..) Donner des coups à blanc jusqu'à ce que deux des trois honneurs manquants soient tombés, puis jouer la Dame.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 38,76% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,29

Ajouter N°2 BIS :

(a) (N) x / (S) D108x **(b)** (N) x / (S) D1087 **(c)** (N) x / (S) D1076x

(d) (N) x / (S) D108xx **(e)** (N) x / (S) D1087x **(f)** (N) x / (S) D10876

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame et (3) Jouer **soit** le 10, **soit** le 8.
1 levées = 13,90% - 0 levée = 86,10% R = 0,14

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame et (3) Jouer **soit** le 10, **soit** le 8. Si (1) Est fournit le 9 mettre le 10 et (2) Jouer la Dame.
2 levées = 0,31% - 1 levée = 13,94% - 0 levée = 85,75% R = 0,15

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
2 levées = 14,21% - 1 levée = 62,50% - 0 levée = 23,29% R = 0,91

(d) MAX - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame. Sinon (2/3) Donner des coups à blanc.
2 levées = 14,21% - 1 levée = 58,38% - 0 levée = 27,41% R = 0,87

N2 : (1) Attaquer vers le 10. (2/3) Donner des coups à blanc.
2 levées = 15,10% - 1 levée = 54,10% - 0 levée = 30,80% R = 0,84

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(e) MAX - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2/3) Jouer la Dame et le 8. Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer **soit** le 10, **soit** le 8.
2 levées = 18,57% - 1 levée = 72,21% - 0 levée = 9,22% R = 1,09

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Page 445 **N2 :** (1) Attaquer vers le 10. (2/3) Donner des coups à blanc.
2 levées = 18,73% - 1 levée = 69,38% - 0 levée = 11,89% R = 1,07

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N1 (jamais N2)

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame et (3) **Soit** le 10, **soit** le 8. Sinon (2/3) Jouer la Dame et le 10.
3 levées = 0,73% - 2 levées = 22,28% - 1 levée = 76,99% R = 1,24

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

Ajouter N°2 TER :

(a) (N) x
(S) D1076xx

(b) (N) x
(S) D108xxx

(c) (N) x
(S) D1087xx

(d) (N) x
(S) D10876x

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi et si Ouest fournit le 8 ou le 9 (2) Jouer **soit** la Dame, **soit** le 7.
3 levées = 46,83% - 2 levées = 40,78% - 1 levée = 10,90%
0 levée = 1,49% R = 2,33

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 51,68% - 2 levées = 34,72% - 1 levée = 12,11%
0 levée = 1,49% R = 2,37

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 56,53% - 2 levées = 35,52%
1 levée = 5,59% - 0 levée = 0,75% R = 2,53

VAR - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 56,53% - 2 levées = 34,31%
1 levée = 6,80% - 0 levée = 0,75% R = 2,51

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 1,61% - 3 levées = 61,37% - 2 levées = 35,53%
1 levée = 1,49% R = 2,63

N°3 **(a)** (N) x
(S) D10xxxxx

(b) (N) x
(S) D10xxxxxx

MAX - (a) N5 - N4 - N3 - (b) N6 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. (a) Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame. S'il intercale le Valet (2) Jouer un petit.
Le maniement et les pourcentages sont fondés sur la meilleure défense qui consiste pour Est à fournir l'As ou le Roi avec AV ou RV, et un petit avec ARx(x).
(a) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 57,09% - 3 levées = 25,43%
2 levées = 3,91% R = 3,80
(b) 6 levées = 46,91% - 5 levées = 43,52% - 4 levées = 9,57% R = 5,37

N.B. La présence du 8 en Sud (x / D108xxxx) augmente le rendement :
R = 3,83
La présence du 8 et du 7 en Sud (x / D1087xxx) augmente le rendement :
R = 3,91

Page 446 **N°4** **(a)** (N) x / (S) D109x **(b)** (N) x / (S) D109xx **(c)** (N) x / (S) D109xxx

(d) (N) x / (S) D109xxxx **(e)** (N) x / (S) D109xxxxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N2 - (c) N4 - N3 - N2 - N1 - (d) N5 - N4 - N3 - (e) N6 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd, jouer (2) un petit et (3) le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.

(a) 2 levées = 0,61% - 1 levée = 34,67% - 0 levée = 64,72% R = 0,36
(b) 2 levées = 22,77% - 1 levée = 63,89% - 0 levée = 13,34% R = 1,09
(c) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 66,21% - 2 levées = 23,01%
1 levée = 6,80% - 0 levée = 0,75% R = 2,64
(d) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 71,22% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,96
(e) 6 levées = 53,13% - 5 levées = 42,09% - 4 levées = 4,78% R = 5,48

(b) VAR - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Valet (2/3) Donner 2 coups à blanc. S'il perd à l'As ou au Roi, jouer (2) un petit et (3) la Dame. Si (1) Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
2 levées = 22,77% - 1 levée = 60,50% - 0 levée = 16,73% R = 1,06

SO1 (+ 0,22) : (1/2) Donner 2 coups à blanc et (3) Jouer le 10.
2 levées = 13,24% - 1 levée = 73,64% - 0 levée = 13,12% R = 1,00

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 (jamais SO1)

(d) VAR - N5 (Ouest = CPL ou CPF) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer la Dame.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 16,09%
2 levées = 1,96% R = 3,94

(e) N.B. La présence du 8 en Sud (x / D1098xxxx) assure 5 levées et augmente le rendement : R = 5,53

Ajouter N°4 BIS :

(a) (N) x / (S) D1097 **(b)** (N) x / (S) D1097x **(c)** (N) x / (S) D10976

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 7. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame. Si (1) Est intercale le 8 mettre le 10 et (2) Jouer la Dame. Si le 7 perd au 8 (2) Jouer le 10. Si le 7 perd au Roi ou à l'As (2) Jouer la Dame.
2 levées = 0,61% - 1 levée = 53,37% - 0 levée = 46,02% R = 0,55

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 7. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame. Si (1) le 7 perd au 8 (2) Donner un coup à blanc et si le 7 perd au Valet (2) Jouer la Dame.
2 levées = 37,71% - 1 levée = 55,73% - 0 levée = 6,56% R = 1,31

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame. Si (1) la Dame perd (2/3) Jouer le 10 et le 9.
3 levées = 0,73% - 2 levées = 45,13% - 1 levée = 54,14% R = 1,47

Ajouter N°4 TER : **(a)** (N) x / (S) D1098xxx

MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Jouer le 10.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 76,87% - 3 levées = 3,91% R = 4,15

N.B. La présence du 7 en Sud (x / D10987xx) assure 4 levées et augmente le rendement : R = 4,19

Page 446 **VAR - N5 (Ouest = CPL ou CPF) :** (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer la Dame.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 79,70% - 3 levées = 3,91% R = 4,12

N°5 **(a)** (N) x
(S) D1098

(b) (N) x
(S) D1098x

(a) MAX - N2 - (b) VAR - N3 (Ouest = CPL ou CPF) : (1) Attaquer vers le 8. (b) Si Est intercale le Valet (2) Jouer le petit. Sinon (2) Jouer la Dame.
(a) 2 levées = 2,32% - 1 levée = 97,68% R = 1,02
(b) 3 levées = 1,45% - 2 levées = 67,26% - 1 levée = 31,29% R = 1,70

(b) MAX - N3 - N2- (et Est = CPF ou CPL) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame. Si (1) la Dame tient ou si Est fournit le Valet (2) Jouer le petit. Sinon (2/3) Jouer le 10 et le 9.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 67,75% - 1 levée = 30,80% R = 1,71

N.B. Si la petite carte en Sud est le 5, le 6 ou le 7, le maniement VAR - N3 devient le MAX : N°5 (c/d/e) ci-après

N°5 Ajouter :

(c) (N) x
(S) D10985

(d) (N) x
(S) D10986

(e) (N) x
(S) D10987

MAX - (c/d) N3 - N2 - (e) N3 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale le Valet (2) Jouer (c) le 5 et (d) le 6. Sinon (2) Jouer la Dame.
(c) 3 levées = 1,45% - 2 levées = 68,72% - 1 levée = 29,83% R = 1,72
(d) 3 levées = 1,45% - 2 levées = 76,23% - 1 levée = 22,32% R = 1,79
(e) 3 levées = 4,84% - 2 levées = 95,16% R = 2,05

Page 447 **N°6** **(a)** (N) x
(S) D1098xx

(a) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 8,07% - 3 levées = 79,54% - 2 levées = 10,90%
1 levée = 1,49% R = 2,94

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 3,23% - 3 levées = 85,59% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 2,91

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable **1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou SO3**
2SA, 3C et + = SO3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = SO3
Vulnérable

N°6 Ajouter :

(b) (N) x
(S) D10986x

(c) (N) x
(S) D109865

(d) (N) x
(S) D10987x

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 8,07% - 3 levées = 81,96% - 2 levées = 8,48%
1 levée = 1,49% R = 2,97

Page 447

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 4,84% - 3 levées = 86,40% - 2 levées = 7,27%
1 levée = 1,49% R = 2,95

SO2 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 6 et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 4,84% - 3 levées = 75,50% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 0,75% R = 2,84

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 (jamais SO2)
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 8,07% - 3 levées = 81,96% - 2 levées = 9,97% R = 2,98

SO3 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 4,84% - 3 levées = 86,40% - 2 levées = 8,76% R = 2,96

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 9,29% - 3 levées = 89,22% - 2 levées = 1,49% R = 3,08

N°7

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) 10	(N) 10	(N) 10
(S) D98x	(S) D98xx	(S) D98xxx

Rectifier le maniement :
MAX - (a/b) N2 - (c) N4 - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10 . Si Est le couvre du Valet **mettre la Dame** et jouer (2) un petit et **(3) le 9.** Sinon (2) Jouer la Dame.
(a) 2 levées = 0,61% - 1 levée = 99,39% R = 1,01
(b) 2 levées = 63,63% - 1 levée = 36,37% R = 1,64
(c) 4 levées = 3,23% - 3 levées = 80,75% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 2,86

N.B. (a) La présence du 7 en Sud (10 / D987) augmente le rendement :
2 levées = 2,32% et R = 1,02

N.B. (b) La présence du 7 en Sud (10 / D987x) augmente le rendement :
3 levées = 1,45% et R = 2,01

N.B. (c) La présence du 7 en Sud (10 / D987xx) augmente le rendement :
4 levées = 8,07% et R = 3,07

Ajouter N°7 BIS :

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) 10	(N) 10	(N) 10
(S) D87x	(S) D876	(S) D9xx

(d)	**(e)**
(N) 8	(N) 10
(S) D107x	(S) D97x

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
1 levées = 7,34% - 0 levée = 92,66% R = 0,07

(b) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
1 levées = 9,18% - 0 levée = 90,82% R = 0,09

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame.
1 levées = 11,82% - 0 levée = 88,18% R = 0,12

Page 447

(d) MAX - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame et (3) Jouer **soit** le 10, **soit** le 7.
1 levées = 13,90% - 0 levée = 86,10% R = 0,14

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(e) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi ou si le 10 perd au Valet (2) Jouer la Dame et (3) Jouer le 9. Si le 10 perd à l'As (2) Jouer le 9. Si le 10 est couvert du Valet mettre la Dame et (2) Jouer le petit.
1 levées = 23,23% - 0 levée = 76,77% R = 0,23

N.B. La présence du 6 en Sud (10 / D976) augmente le rendement :
2 levées = 0,31% - 1 levée = 24,01% - 0 levée = 75,67% R = 0,25

Ajouter N°7 TER :

(a) (N) 10	**(b)** (N) 10	**(c)** (N) 10
(S) D8xxx	(S) D876x	(S) D9xxx
(d) (N) 10	**(e)** (N) 10	
(S) D97xx	(S) D976x	
(f) (N) 8	**(g)** (N) 8	**(h)** (N) 8
(S) D107xx	(S) D1076x	(S) D10765
(i) (N) 10	**(j)** (N) 10	**(k)** (N) 10
(S) D8xxxx	(S) D87xxx	(S) D876xx

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 8,88% - 1 levée = 54,75% - 0 levée = 36,37% R = 0,73

N.B. La présence du 7 en Sud (10 / D87xx) augmente le rendement :
R = 0,85

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Jouer la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
2 levées = 12,92% - 1 levée = 87,08% R = 1,13

N.B. La présence du 5 en Sud (10 / D8765) augmente le rendement :
2 levées = 18,25% R = 1,18

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer la Dame.
2 levées = 14,21% - 1 levée = 53,54% - 0 levée = 32,25% R = 0,82

(d) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd au Valet (2) Jouer la Dame. S'il perd à l'As ou au Roi (2) Jouer le 9.
2 levées = 26,65% - 1 levée = 47,39% - 0 levée = 25,96% R = 1,01

SO1 (+ 2,18) : (1) Laisser courir le 10. S'il perd (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 12,43% - 1 levée = 63,79% - 0 levée = 23,78% R = 0,89

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX - N2
Manche = SO1

(e) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10.
2 levées = 37,79% - 1 levée = 62,21% R = 1,38

N.B. La présence du 5 en Sud (10 / D9765) augmente le rendement :
3 levées = 0,73% R = 1,41

Page 447

(f) MAX - N1 : (1) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 14,21% - 1 levée = 58,38% - 0 levée = 27,41% R = 0,87

N2 : (1) Attaquer vers le 10.
2 levées = 15,10% - 1 levée = 54,10% - 0 levée = 30,80% R = 0,84

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(g) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 8.
2 levées = 16,39% - 1 levée = 83,61% R = 1,16

N2 : (1) Attaquer vers le 10.
2 levées = 18,73% - 1 levée = 69,64% - 0 levée = 11,63% R = 1,07

VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le petit. Si (1) Est intercale le Roi ou l'As (2) Jouer la Dame et (3) Jouer **soit** le 10, **soit** le 7.
2 levées = 18,57% - 1 levée = 72,47% - 0 levée = 8,96% R = 1,10

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Non Vulnérable Manche = VAR
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(h) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 8.
3 levées = 0,73% - 2 levées = 22,28% - 1 levée = 76,99% R = 1,24

(i) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Laisser courir le 10 **ou** (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 38,76% - 2 levées = 45,22% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,21

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(j) MAX - N3 - N1 : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 54,91% - 2 levées = 31,49% - 1 levée = 12,11%
0 levée = 1,49% R = 2,40

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 51,68% - 2 levées = 35,93% - 1 levée = 10,90%
0 levée = 1,49% R = 2,38

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(k) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 60,56% - 2 levées = 37,95% - 1 levée = 1,49% R = 2,59

N°8 **(a)** (N) 10 **(b)** (N) 10

(S) D98xxxx (S) D98xxxxx

(a) MAX - N5 - N4 - (b) VAR : (1) Laisser courir le 10 . Si Est le couvre du Valet mettre la Dame et (2) Jouer le 9. Sinon (2) Jouer la Dame.
(a) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 82,52% - 3 levées = 3,91% R = 4,10
(b) 6 levées = 46,91% - 5 levées = 53,09% R = 5,47

(b) MAX - N6 - (a) VAR - N5 (Est = CPF) : (1) Attaquer du 10 et mettre la Dame sauf si Est défausse.
(a) 5 levées = 13,57% - 4 levées = 71,22% - 3 levées = 15,22% R = 3,98
(b) 6 levées = 53,13% - 5 levées = 46,87% R = 5,53

Page 447 **N°8 Ajouter :**

(c) (N) 10	**(d)** (N) 10	**(e)** (N) 10
(S) D986xxx	(S) D987xxx	(S) D9876xx

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Jouer le 10. Si Est fournit le 7, **soit** mettre la Dame, **soit** laisser courir le 10. Si (1) Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame. Sinon (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 82,52% - 3 levées = 3,91% R = 4,10

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

VAR - N5 : (1) Jouer le 10. Si Est fournit le 7, **soit** mettre la Dame, **soit** laisser courir le 10. Sinon mettre la Dame sauf si Est défausse.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 12,39% R = 4,01

(d) MAX - N5 : (1) Jouer le 10 et mettre la Dame sauf si Est défausse. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 78,82% - 3 levées = 1,96% R = 4,17

SO4 (+ 1,96) : (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 16,39% - 4 levées = 83,61% R = 4,16

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(e) MAX - N5 : (1) Jouer le 10 et mettre la Dame sauf si Est défausse. Si (1) Est Est intercale l'As ou le Roi (2) Jouer la Dame.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 80,78% R = 4,19

Ajouter N°8 BIS :

(a) (N) 10	**(b)** (N) 10	**(c)** (N) 10
(S) D8xxxxx	(S) D87xxxx	(S) D876xxx

(d) (N) 10
(S) D8xxxxxx

(a) MAX - N5 - N4 - N3 : (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 61,05% - 3 levées = 28,26%
2 levées = 3,91% R = 3,71

(b) MAX - N5 - N3 : (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 66,70% - 3 levées = 22,61%
2 levées = 3,91% **R = 3,763**

SO4 (+ 2,82) : (1) Jouer le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi et si Ouest fournit le 9 ou le Valet (2) Jouer **soit** la Dame, **soit** le 8. Si Est fournit le 9 laisser courir le 10. Sinon mettre la Dame.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 72,91% - 3 levées = 19,79%
2 levées = 3,91% **R = 3,758**

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi et si Ouest fournit le 9 ou le Valet (2) Jouer la Dame, mais si Ouest fournit petit (2) Jouer le 8.
5 levées = 3,39% - 4 levées = 75,74% - 3 levées = 20,87% R = 3,83

N5 : (1) Laisser courir le 10.
5 levées = 6,78% - 4 levées = 66,70% - 3 levées = 26,52% R = 3,80

Page 447 **N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 5 levées : 1T ou 1K = MAX - N4

Non Vulnérable 1C et + = N5

S'il faut réaliser 5 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX ou N5

Vulnérable 2SA, 3C et + = N5

S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4

(d) MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers la Dame.

6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,73% - 4 levées = 9,57% R = 5,31

Page 448 **N°9**

(a) (N) D	**(b)** (N) D	**(c)** (N) D
(S) 109xxx	(S) 109xxxx	(S) 109xxxxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N3 - N2 - N1 - (c) N4 - N3 : Jouer (1) la Dame, (2) un petit et (3) le 10.

(a) 2 levées = 1,78% - 1 levée = 71,54% - 0 levée = 26,68% R = 0,75

(b) 3 levées = 54,91% - 2 levées = 31,49% - 1 levée = 12,11%

0 levée = 1,49% R = 2,40

(c) 4 levées = 73,48% - 3 levées = 22,61% - 2 levées = 3,91% R = 3,70

Ajouter N°9 BIS :

(a) (N) D	**(b)** (N) D	**(c)** (N) D
(S) 1097xx	(S) 10976x	(S) 10965x

(d) (N) D	**(e)** (N) D
(S) 10976xx	(S) 10965xx

(a/b/c) MAX - (a/b) N2 - (c) N2 - N1 : Jouer (1) la Dame et (2) le 10.

(a) 2 levées = 26,65% - 1 levée = 46,18% - 0 levée = 27,17% R = 0,99

(b) 2 levées = 37,60% - 1 levée = 62,40% R = 1,37

(c) 2 levées = 10,34% - 1 levée = 70,73% - 0 levée = 18,93% R = 0,91

(a) SO1 (+ 8,72) : Jouer (1) la Dame, (2) un petit et (3) le 10.

2 levées = 3,23% - 1 levée = 78,32% - 0 levée = 18,45% R = 0,85

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2

S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(d/e) MAX - (d) N3 - N2 - (e) N3 - N2 - N1 : Jouer (1) la Dame et (2) le 7 (d) ou le 6 (e).

(d) 3 levées = 59,75% - 2 levées = 38,76% - 1 levée = 1,49% R = 2,58

(e) 3 levées = 54,91% - 2 levées = 36,33% - 1 levée = 7,27%

0 levée = 1,49% R = 2,45

N.B. (d) La présence du 5 en Sud (D / 109765x) assure 2 levées et augmente le rendement : 2 levées = 40,25% R = 2,60

N°10

(a) (N) D	**(b)** (N) D	**(c)** (N) D
(S) 1098xx	(S) 1098xxx	(S) 1098xxxx

MAX - (a) N2 - (b) N3 - N2 - (c) N5 - N4 : Jouer (1) la Dame , (2) le 10 et (3) le 9.

(a) 2 levées = 63,14% - 1 levée = 36,86% R = 1,63

(b) 3 levées = 86,40% - 2 levées = 12,11% - 1 levée = 1,49% R = 2,85

(c) 5 levées = 5,65% - 4 levées = 90,44% - 3 levées = 3,91% R = 4,02

N.B. La présence du 7 ou (a/b) du 6 augmente le rendement sans modifier le maniement.

Page 448 **N°11** **(a)** (N) D **(b)** (N) D

(S) 109xxxxxx (S) 1098xxxxx

MAX - (a) N6 - N5 - (b) N6 : Jouer (1) la Dame , (2) le 10 et (3) le 9.
(a) 6 levées = 53,13% - 5 levées = 37,30% - 4 levées = 9,57% R = 5,44
(b) 6 levées = 53,13% - 5 levées = 46,87% R = 5,53

Page 449 **N°12** **(a)** (N) **-** **(b)** (N) **-**

(S) D10xxxx (S) D109xxx

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : (1/2/..) Jouer des petits jusqu'à ce que deux des trois honneurs manquants soient tombés, puis Jouer la Dame.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 57,65% - 1 levée = 26,16%
0 levée = 7,31% R = 1,68

N.B. Si le 10 fait défaut :
3 levées = 8,88% - 2 levées = 54,74% - 1 levée = 29,07%
0 levée = 7,31% R = 1,65

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : Jouer (1/2) des petits, (3) le 10 et (4) la Dame.
3 levées = 13,24% - 2 levées = 70,73% - 1 levée = 11,63%
0 levée = 4,40% R = 1,93

N°12 **Ajouter :**

(c) (N) **-** **(d)** (N) **-**

(S) D10xxx (S) D109xx

(c) MAX - N2 - N1 : (1/2/3) Jouer les petits.
2 levées = 0,84% - 1 levée = 47,18% - 0 levée = 51,98% R = 0,49

(d) MAX - N2 - N1 : (1/2) Jouer les petits et (3) Jouer la Dame.
2 levées = 2,68% - 1 levée = 64,01% - 0 levée = 33,31% R = 0,69

Ajouter N°12 BIS :

(a) (N) **-** **(b)** (N) **-**

(S) D1087x (S) D10876

(a) MAX - N2 - N1 : Jouer (1) le petit, (2) la Dame et (3) le 10.
2 levées = 0,84% - 1 levée = 60,39% - 0 levée = 38,77% R = 0,62

(b) MAX - N2 : Jouer (1) la Dame et (2) le 10.
2 levées = 5,00% - 1 levée = 95,00% R = 1,05

Ajouter N°12 TER :

(a) (N) **-** **(b)** (N) **-** **(c)** (N) -

(S) D10765x (S) D1087xx (S) D10876x

(d) (N) **-** **(e)** (N) **-** **(f)** (N) -

(S) D108765 (S) D1097xx (S) D10976x

(a) MAX - N2 : (1) Jouer la Dame (2) Jouer le 10 .
3 levées = 1,46% - 2 levées = 76,70% - 1 levée = 17,44%
0 levée = 4,40% **R = 1,752**

N3 - SO1 (+ 1,94) : (1/2) Jouer des petits (3) Jouer le 10 (4) Jouer la Dame.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 59,11% - 1 levée = 29,55%
0 levée = 2,46% **R = 1,744**

Page 449

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3 (SO1)
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1 (N3)

(b) MAX - N3 - N1 : (1) Jouer un petit (2) Jouer le 10 (3) Jouer le 8.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 66,38% - 1 levée = 21,31%
0 levée = 3,43% R = 1,81

SO2 (+ 4,35) : (1) Jouer un petit (2) Jouer la Dame (3) Jouer le 8.
3 levées = 3,55% - 2 levées = 76,06% - 1 levée = 16,96%
0 levée = 3,43% R = 1,80

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(c) MAX - N2 : (1) Jouer la Dame (2) Jouer le 10 .
3 levées = 8,72% - 2 levées = 85,91% - 1 levée = 5,37% **R = 2,033**

N3 : (1/2) Jouer le 10 et le 8.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 84,78% - 1 levée = 6,34% **R = 2,025**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N2 (jamais N3)

(d) MAX - N3 : (1) Jouer la Dame (2) Jouer le 10 .
3 levées = 10,66% - 2 levées = 89,34% R = 2,11

(e) MAX - N2 - N1 : Jouer (1/2) les petits (3) le 10 et (4) la Dame.
3 levées = 13,24% - 2 levées = 70,73% - 1 levée = 12,60%
0 levée = 3,43% R = 1,94

N3 : Jouer (1) le 10 (2) la Dame (3) le 9.
3 levées = 26,65% - 2 levées = 45,70% - 1 levée = 21,32%
0 levée = 6,33% R = 1,93

N.B. Ce maniement est le MTPP.

VAR - N3 : Jouer (1) la Dame (2) le 10 (3) le 9.
3 levées = 26,65% - 2 levées = 44,24% - 1 levée = 23,74%
0 levée = 5,37% R = 1,92

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

(f) MAX - N3 - N2 : (1) Jouer la Dame (2) Jouer le 10 .
3 levées = 35,37% - 2 levées = 59,26% - 1 levée = 5,37% R = 2,30

N°13 **(a)** (N) **-** **(b)** (N) **-**

(S) D10xxxxx (S) D10xxxxxx

MAX - (a) N4 - N3 - N2 - (b) N6 - N5 - N4 : (1/2) Jouer des petits jusqu'à ce que deux des trois honneurs manquants soient tombés, puis Jouer la Dame.
(a) 4 levées = 45,22% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,28
(b) 6 levées = 6,78% - 5 levées = 61,05% - 4 levées = 28,26%
3 levées = 3,91% R = 4,71 - De même sans le 10.

N.B. (a) Si le 10 fait défaut :
4 levées = 38,76% - 3 levées = 45,22% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,21

Page 449 **N°13** **Ajouter :**

(c) (N) **-** **(d)** (N) **-**

(S) D109xxxx (S) D109xxxxx

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Jouer un petit (2) Jouer la Dame.
4 levées = 54,91% - 3 levées = 36,33% - 2 levées = 7,27%
1 levée = 1,49% R = 3,45

(d) MAX - N6 - N5 - N4 : (1) Jouer un petit (2) Jouer le 10.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 78,00% - 4 levées = 11,31%
3 levées = 3,91% R = 4,88

Ajouter N°13 BIS :

(a) (N) **-** **(b)** (N) **-** **(c)** (N) -

(S) D10765xx (S) D1087xxx (S) D10876xx

(d) (N) **-** **(e)** (N) **-** **(f)** (N) -

(S) D1087xxxx (S) D1097xxx (S) D10976xx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Jouer la Dame (2) Jouer un petit
4 levées = 38,76% - 3 levées = 52,48% - 2 levées = 7,27%
1 levée = 1,49% **R = 3,285**

N4 : Cf MAX N°13(a) 4 levées = 45,22% R = 3,277
4 levées = 45,22% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% **R = 3,277**

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

(b) MAX - N4 - N2 : (1) Jouer la Dame (2) Jouer le 10 (3) Jouer le 8.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 37,14% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,39

SO3 (+ 4,85) : (1) Jouer un petit (2) Jouer le 8 (3) Jouer la Dame.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 48,44% - 2 levées = 4,85%
1 levée = 1,49% R = 3,37

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Jouer la Dame (2) Jouer le 10.
4 levées = 56,52% - 3 levées = 41,99% - 2 levées = 1,49% R = 3,55

(d) MAX - N6 - N4 : (1) Jouer le 10 (2) Jouer le 8.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 66,70% - 4 levées = 22,61%
3 levées = 3,91% R = 4,76

SO5 (+ 5,65) : (1) Jouer la Dame (2) Jouer le 8.
5 levées = 79,13% - 4 levées = 16,96% - 3 levées = 3,91% R = 4,75

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3, 4 ou 6 levées : MAX - N6 - N4
S'il faut réaliser 5 levées : SO5

N.B. La présence du 6 en Sud (- / D10876xxx) augmente le rendement :
R = 4,80

Page 449 **(e) MAX - N4 - N3 :** (1) Jouer **soit** le 7, **soit** un petit et (2) Jouer la Dame.
4 levées = 54,91% - 3 levées = 38,75% - 2 levées = 6,34% R = 3,49

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(f) MAX - N4 - N3 : (1) Jouer la Dame et (2) Jouer le 7.
4 levées = 59,75% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 1,49% R = 3,58

N°14 **(a)** (N) **-** (S) D1098xx **(b)** (N) **-** (S) D1098xxx **(c)** (N) **-** (S) D1098xxxx

(a/b) MAX - (a) N3 - (b) N4 - N3 : Jouer (1) la Dame, puis (2/3) le 10 et le 9.
(a) 3 levées = 62,17% - 2 levées = 31,49% - 1 levée = 6,34% R = 2,56
(b) 4 levées = 86,40% - 3 levées = 12,11% - 2 levées = 1,49% R = 3,85

(a) SO2 (+ 1,94) : Jouer (1) un petit, puis (2/3) le 10 et le 9.
3 levées = 13,24% - 2 levées = 82,36% - 1 levée = 4,40% R = 2,09

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

N.B. (a/b) La présence du 7 ou du 6 augmente le rendement sans modifier le maniement.

(c) MAX - N6 - N5 : Rectifier le maniement : Jouer (1/2) le 10 et le 9.
6 levées = 6,78% - 5 levées = 89,31% - 4 levées = 3,91% R = 5,03

N.B. La présence du 7 (pas celle du 6) augmente le rendement sans modifier le maniement.

N°14 **Ajouter :**

(d) (N) **-** (S) D1098x

(d) MAX - N2 : (1) Jouer la Dame (2/3) Jouer le 10 et le 9.
2 levées = 33,08% - 1 levée = 66,92% R = 1,33

N.B. La présence du 7 en Sud (- / D10987) augmente le rendement :
3 levées = 0,36% R = 2,00

Page 450 **N°15** **(a)** (N) **-** (S) D109xxxxxx

MAX - N7 - N6 : Jouer (1) la Dame, puis (2/3) le 10 et le 9.
7 levées = 53,13% - 5 levées = 37,31% - 4 levées = 9,56% R = 6,44

N.B. La présence du 8 en Sud assure 6 levées et augmente le rendement : R = 6,53

AVEC AU MOINS DEUX CARTES EN NORD

N°16 Supprimer les parenthèses et modifier la numérotation :

(a) (N) xx (S) Dxx **(b)** (N) xxx (S) Dxx **(c)** (N) xx (S) Dxxx

MAX - N1 : (1/2) Attaquer vers la Dame en espérant As er Roi en Est.
1 levée = 24,00% - 0 levée = 76,00% R = 0,24

Page 450 **N°17** **(a)** (N) xx / (S) D10x **(b)** (N) xxx / (S) D10x **(c)** (N) 9x / (S) D10x

(d) (N) 9xx / (S) D10x

MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Renouveler. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.

(a) 1 levée = 37,31% - 0 levée = 62,69% R = 0,37
(b) 1 levée = 37,73% - 0 levée = 62,27% R = 0,38
(c) 1 levée = 37,48% - 0 levée = 62,52% R = 0,37
(d) 1 levée = 41,12% - 0 levée = 58,88% R = 0,41

N.B. La présence du 8 en Sud (a/b) ou en Nord (b) augmente le rendement (V9 secs en Est) sans modifier le maniement. Dans la première hypothèse (xx / D108), attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 10 est très inférieur pour 1 levée : (a) = 25,34% et (b) 27,07%

N°18 **(a)** (N) xx / (S) D109 **(b)** (N) xxx / (S) D109

MAX - N1 : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 10.

(a) 1 levée = 50,31% - 0 levée = 49,69% R = 0,50
(b) 1 levée = 50,73% - 0 levée = 49,27% R = 0,51

N°18 **Ajouter :**

(c) (N) 98 / (S) D10x **(d)** (N) 98x / (S) D10x **(e)** (N) 1098 / (S) Dxx

(c/d) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd à l'As ou au Roi (2) Attaquer vers le 10.

(c) 1 levée = 50,31% - 0 levée = 49,69% R = 0,50
(d) 1 levée = 50,73% - 0 levée = 49,27% R = 0,51

(e) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 10. S'il perd à l'As ou au Roi (2) Laisser courir le 9.

1 levée = 50,73% - 0 levée = 49,27% R = 0,51

Page 451 **N°19** **(a)** (N) xx / (S) D10xx

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Renouveler. Si (1) le 10 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 0,89% - 1 levée = 40,39% - 0 levée = 58,72% R = 0,42

N°19 **Ajouter :**

(b) (N) xx / (S) D108x **(c)** (N) xx / (S) D1087

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Renouveler. Si (1) le 10 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) le 10 perd au Valet et si (2) Est intercale l'As ou le Roi (3) Jouer la Dame.

2 levées = 1,78% - 1 levée = 50,40% - 0 levée = 47,82% R = 0,54

(c) MAX - N2 - N1 : Attaquer (1) Vers le 8 et (2) Vers le 7. Si (1) le 8 perd et si (2) Est intercale l'As ou le Roi (3) Jouer la Dame.

2 levées = 5,17% - 1 levée = 58,56% - 0 levée = 36,27% R = 0,69

Page 451 **Ajouter N°19 BIS :**

(a) (N) 9x	**(b)** (N) 9x	**(c)** (N) 10x
(S) D107x	(S) D1076	(S) D87x

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd à l'As ou au Roi (2) Attaquer vers le 7 et si le 7 perd au 8 (3) Jouer **soit** le 10, **soit** la Dame.
1 levée = 65,84% - 0 levée = 34,16% R = 0,66

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N2 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 9.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 61,46% - 0 levée = 36,76% R = 0,65

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(b) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 9. Si Est intercale l'As ou au Roi (2) Attaquer vers le 10. Si (1) le 9 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 5,17% - 1 levée = 64,21% - 0 levée = 30,62% R = 0,75

SO1 (+ 0,48) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le 9.
2 levées = 2,50% - 1 levée = 67,36% - 0 levée = 30,14% R = 0,72

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame et si Est intercale l'As ou le Roi (3) Jouer la Dame. Si (1) le 8 perd au Valet, au Roi ou à l'As ou si (1) Est intercale l'As ou le Roi (2) Laisser courir le 10.
1 levée = 45,88% - 0 levée = 54,12% R = 0,46

N°20

(a) (N) xx	**(b)** (N) xx
(S) D109x	(S) D1098

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N2 : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 10. (3) Jouer (a) le petit si la Dame n'est pas maîtresse ou (b) la Dame.
(a) 2 levées = 9,45% - 1 levée = 71,88% - 0 levée = 18,67% R = 0,91
(b) 2 levées = 18,17% - 1 levée = 81,83% R = 1,18

N.B. (a) La présence du 7 en Sud (xx / D1097) augmente le rendement :
2 levées = 10,17% R = 0,94

N°20 **Ajouter :**

(c) (N) 8x	**(d)** (N) 98
(S) D109x	(S) D10xx

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Laisser courir le 8.
2 levées = 9,93% - 1 levée = 90,07% R = 1,10

(d) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.
2 levées = 0,89% - 1 levée = 99,11% R = 1,01

N.B. La présence du 6 en Sud (98 / D106x) augmente le rendement :
2 levées = 5,17% R = 1,05
La présence du 7 en Sud (98 / D107x) augmente le rendement :
2 levées = 18,17% R = 1,18

Page 451 **N°21** **(a)** (N) xx / (S) D98x **(b)** (N) xx / (S) D987

(a) Rectifier maniement et pourcentages :

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9 et (3) Jouer la Dame. Si le 8 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame, mais si alors Est intercale l'As ou le Roi (3) Jouer la Dame. Si (1) le 8 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 9.
1 levée = 40,07% - 0 levée = 59,93% R = 0,40

(b) MAX - N1 : (1/2) Attaquer vers le 8 et vers le 9 et (3) Jouer la Dame.
1 levée = 50,73% - 0 levée = 49,27% R = 0,51

N°22 Supprimer les parenthèses et modifier la numérotation :

(a) (N) xxxx / (S) Dxx **(b)** (N) xx / (S) Dxxxx **(c)** (N) xxx / (S) Dxxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N3 - N2 - N1 - (c) N2 : (1/2) Attaquer vers la Dame en espérant As et Roi en Est.
(a) 2 levées = 7,11% - 1 levée = 45,32% - 0 levée = 47,58% R = 0,60
(b) 3 levées = 7,11% - 2 levées = 39,73% - 1 levée = 42,73%
0 levée = 10,43% R = 1,44
(c) 2 levées = 7,11% - 1 levée = 45,32% - 0 levée = 47,58% R = 0,60

(c) SO1 (+ 4,04) - et Est = CPF ou CPL : (1) Donner un coup à blanc. Si Ouest prend du Roi ou de l'As (2) Jouer un petit et (3) Attaquer vers la Dame. Sinon (2/3) Attaquer vers la Dame.
1 levée = 56,46% - 0 levée = 43,54% R = 0,56

(c) VAR SO1 (+ 2,42) - (Ouest = CPF et CPC) : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Attaquer vers la Dame.
1 levée = 54,84% - 0 levée = 45,16% R = 0,55

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 452 **N°23** **(a)** (N) 10xx / (S) Dxxx **(b)** (N) 109x / (S) Dxxx

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Donner un coup à blanc et (3) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Valet, le Roi ou l'As attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers la Dame.
1 levée = 70,12% - 0 levée = 29,88% R = 0,70

(b) MAX - N1 : Attaquer (1) vers le 9, (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers la Dame.
1 levée = 96,77% - 0 levée = 3,23% R = 0,97

(a/b) N2 : (1/2) Attaquer vers la Dame en espérant As er Roi en Est. (a) Si (1) la Dame perd, Est ayant fourni le Valet (2) Donner un coup à blanc.
(a) 2 levées = 7,11% - 1 levée = 48,55% - 0 levée = 44,35% R = 0,63
(b) 2 levées = 7,11% - 1 levée = 52,18% - 0 levée = 40,71% R = 0,66

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N1
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

Page 452

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 5K = MAX - N1
Non Vulnérable 5C, 5P, 5SA = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX - N1
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

Ajouter N°23 BIS :

(a) (N) 10xx (S) D7xx	**(b)** (N) 10xx (S) D8xx	**(c)** (N) 10xx (S) D86x
(d) (N) 10xx (S) D87x	**(e)** (N) 107x (S) D8xx	**(f)** (N) 10xx (S) D876
(g) (N) 106x (S) D87x	**(h)** (N) 1076 (S) D8xx	

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame. Si Ouest intercale le Valet, le Roi ou l'As attaquer (2) Vers le 10 et (3) Vers la Dame.
1 levée = 73,76% - 0 levée = 26,24% R = 0,74

N2 : (1/2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 50,16% - 0 levée = 42,73% R = 0,64

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N1
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(b) MAX : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet, au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 10 . Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 3,55% - 1 levée = 70,27% - 0 levée = 26,18% R = 0,77

N2 : (1/2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 56,62% - 0 levée = 36,27% R = 0,71

SO1 (+ 1,55) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le 8. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 10.
1 levée = 75,37% - 0 levée = 24,63% R = 0,75

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(c) MAX : (1) Attaquer vers le 6. S'il perd au 7 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au 9 ou au Valet (2) Attaquer vers le 8. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc si Est fournit petit. Si Est fournit le 9 ou le Valet et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 6. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 3,55% - 1 levée = 72,29% - 0 levée = 24,16% R = 0,79

SO1 (+ 0,40) : (1) Attaquer vers le 6. S'il perd au 7 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au 9 ou au Valet (2) Attaquer vers le 8. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers Sud et donner un coup à blanc si Est fournit petit. Si Est fournit le 9 ou le Valet et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 6. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 10.
1 levée = 76,24% - 0 levée = 23,76% R = 0,76

Page 452

N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est fournit le 9 et si la Dame perd (2) **Soit** donner un coup à blanc, **soit** attaquer vers le 6. Si (1) Est fournit le 7 et si la Dame perd (2) Laisser courir le 10. Sinon, si la Dame perd (2) Attaquer vers le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 7,11% - 1 levée = 58,23% - 0 levée = 34,66% R = 0,72

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Manche = SO1

(d) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd (2) Attaquer vers le 7. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 8.

2 levées = 3,55% - 1 levée = 81,17% - 0 levée = 15,28% R = 0,88

N2 : (1/2) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 7,11% - 1 levée = 62,27% - 0 levée = 30,62% R = 0,76

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Non Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 5K = MAX - N1
Vulnérable 5C, 5P, 5SA = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(e) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le 8. S'il perd au Valet, au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale le Valet, le Roi ou l'As (2) Attaquer vers le 7.

1 levée = 85,87% - 0 levée = 14,13% R = 0,86

N2 : (1/2) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 7,11% - 1 levée = 62,27% - 0 levée = 30,62% R = 0,76

VAR : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet, au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 10. Si Est intercale le Roi ou l'As (2) Laisser courir le 10. Si Est intercale le Valet, mettre la Dame et, si elle perd (2) Attaquer vers le 7.

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N1
Non Vulnérable Autres partielles = VAR
Manche = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable Autres partielles = VAR
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(f) MAX : (1) Laisser courir le 10. S'il perd ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 8.

2 levées = 4,76% - 1 levée = 79,96% - 0 levée = 15,28% R = 0,89

N2 : (1/2) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 7,11% - 1 levée = 62,27% - 0 levée = 30,62% R = 0,76

SO1 (+ 1,15) : (1) Laisser courir le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le 7. S'il perd au Valet (2) **Soit** attaquer vers le 10, **soit** laisser courir le 7. Si Ouest intercale le Valet, le Roi ou l'As (2) Laisser courir le 7.

1 levée = 85,87% - 0 levée = 14,13% R = 0,86

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX (jamais N2)
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

Page 452

(g) MAX : (1) Laisser courir le 10. S'il perd ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 4,76% - 1 levée = 79,96% - 0 levée = 15,28% R = 0,89

N2 : (1/2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 62,27% - 0 levée = 30,62% R = 0,76

SO1 (+ 1,15) : (1) Attaquer vers le 6. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers le 7. S'il perd au Valet (2) **Soit** attaquer vers le 10, **soit** laisser courir le 7. Si Ouest intercale le Valet, le Roi ou l'As (2) Laisser courir le 7.
1 levée = 85,87% - 0 levée = 14,13% R = 0,86

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX (jamais N2)
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

(h) MAX : (1) Laisser courir le 10. S'il perd ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Laisser courir le 7.
2 levées = 4,76% - 1 levée = 79,96% - 0 levée = 15,28% R = 0,89

N2 : (1/2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 62,27% - 0 levée = 30,62% R = 0,76

SO1 (+ 1,15) : (1) Attaquer vers le 6. S'il perd au 9 (2) Laisser courir le 7. S'il perd au Valet (2) **Soit** attaquer vers le 10, **soit** attaquer vers le 7. Si Ouest intercale le Valet, le Roi ou l'As (2) Attaquer vers le 7.
1 levée = 85,87% - 0 levée = 14,13% R = 0,86

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX (jamais N2)
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

Ajouter N°23 TER :

(a) (N) 10xx (S) D9xx	**(b)** (N) 10xx (S) D96x	**(c)** (N) 10xx (S) D965
(d) (N) 10xx (S) D97x	**(e)** (N) 10xx (S) D976	**(f)** (N) 106x (S) D97x
(g) (N) 107x (S) D9xx	**(h)** (N) 109x (S) D7xx	**(i)** (N) 109x (S) D76x
(j) (N) 1098 (S) Dxxx	**(k)** (N) 109x (S) D8xx	**(l)** (N) 10xx (S) D98x
(m) (N) 1098 (S) D7xx	**(n)** (N) 109x (S) D87x	**(o)** (N) 10xx (S) D987

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc si Est fournit petit. Si (1) Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 24,89% - 1 levée = 63,40% - 0 levée = 11,71% R = 1,13

Page 452

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit petit, **soit** donner un coup à blanc, **soit** mettre la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc si Est fournit petit. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 24,89% - 1 levée = 65,02% - 0 levée = 10,09% R = 1,15

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers Sud et si Est fournit petit, **soit** donner un coup à blanc, **soit** mettre la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc si Est fournit petit. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 24,89% - 1 levée = 65,02% - 0 levée = 10,09% R = 1,15

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

SO1 (+ 2,02) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 14,23% - 1 levée = 77,70% - 0 levée = 8,07% R = 1,06

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2

S'il faut réaliser 1 levée :

Non Vulnérable : **Partielle = MAX - N2**
Manche = SO1

Vulnérable : **Partielle jusqu'à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2**
2SA, 3C et + = SO1

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 7. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Laisser courir le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 29,73% - 1 levée = 61,39% - 0 levée = 8,88% R = 1,21

MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet, au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 7. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 26,50% - 1 levée = 67,84% - 0 levée = 5,65% R = 1,21

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(e/f) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers le 7. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Laisser courir le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 29,73% - 1 levée = 64,62% - 0 levée = 5,65% R = 1,24

(g) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Attaquer **soit** vers le 7, **soit** vers la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Laisser courir le 7. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 24,89% - 1 levée = 64,61% - 0 levée = 10,50% R = 1,14

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

SO1 (+ 4,04) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet, au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 7. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 17,78% - 1 levée = 75,76% - 0 levée = 6,46% R = 1,11

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 452

(h) MAX - N1 : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 10.
1 levée = 96,77% - 0 levée = 3,23% R = 0,97

N2 : (1) Attaquer du 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Laisser courir le 9. Si (1) Est Est couvre du Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 9. Si Est fournit le 8, mettre la Dame et, si elle perd (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Est fournit un petit, laisser courir le 10 et, s'il perd (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 7,99% - 1 levée = 71,82% - 0 levée = 20,19% R = 0,88

VAR : (1) Laisser courir le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Laisser courir le 9. Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 9. Si le 10 perd (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 6,22% - 1 levée = 78,44% - 0 levée = 15,34% R = 0,91

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N1
Non Vulnérable Autres partielles = VAR
Manche = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable Autres partielles = VAR
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(i) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Laisser courir le 9. Si (1) Est couvre du Valet mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 9. Si le 10 perd (2) Laisser courir le 9.
2 levées = 11,22% - 1 levée = 75,86% - 0 levée = 12,92% R = 0,98

SO1 (+ 9,69) : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 10.
1 levée = 96,77% - 0 levée = 3,23% R = 0,97

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(j) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10 et le 9.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 82,24% R = 1,18

(k) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au Roi ou à l'As ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Laisser courir le 10.
2 levées = 31,43% - 1 levée = 68,57% R = 1,31

N.B. La présence du 6 en Sud (109x / D86x) augmente le rendement :
2 levées = 36,27% R = 1,36

(l) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 8 et vers le 9.
2 levées = 48,35% - 1 levée = 51,65% R = 1,48

(m/n/o) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 10 et (2) Laisser courir le 9 (m/n) ou Attaquer vers le 9 (o).
2 levées = 50,00% - 1 levée = 50,00% R = 1,50

N°24

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) xxx	(N) xxxx	(N) xx
(S) D10xx	(S) D10x	(S) D10xxx

MAX - (a) N2 - (b) N2 - N1 - (c) N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers la Dame et (a) Si nécessaire (3) Renouveler.
(a) 2 levées = 21,66% - 1 levée = 46,10% - 0 levée = 32,24% R = 0,89
(b) 2 levées = 12,43% - 1 levée = 49,28% - 0 levée = 38,29% R = 0,74
(c) 3 levées = 12,43% - 2 levées = 42,48% - 1 levée = 35,87%
0 levée = 9,22% R = 1,58

Page 452 **(a) SO1 (+ 1,62)** : (1) Attaquer vers le 10. Si le 10 perd à l'As ou au Roi (2) Donner un coup à blanc. Si (1) le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 11,00% - 1 levée = 58,38% - 0 levée = 30,62% R = 0,80

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Manche = SO1

(b) N.B. La présence du 8 en Sud (xxxx / D108) augmente le rendement : R = 0,76

N°24 **Ajouter (d) :**

(d) (N) xxx
(S) D107x

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers la Dame et, si nécessaire (3) Renouveler.
2 levées = 21,66% - 1 levée = 46,10% - 0 levée = 32,24% R = 0,89

N.B. La présence du 6 en Sud (xxx / D1076) augmente le rendement :
R = 0,94

SO1 (+ 1,62) : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Donner un coup à blanc. Si (1) le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 18,11% - 1 levée = 51,27% - 0 levée = 30,62% R = 0,87
ou
VAR - SO1 (-) : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 ou au 9 (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 14,07% - 1 levée = 55,31% - 0 levée = 30,62% R = 0,83

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Ajouter N°24 BIS :

(a) (N) 10xxx
(S) Dxx

(b) (N) 10xxx
(S) D8x

(c) (N) 10xxx
(S) D87

(d) (N) 107xx
(S) D8x

(e) (N) 1087x
(S) Dxx

(f) (N) 1076x
(S) D8x

(g) (N) 106xx
(S) D87

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2/3) Donner des coups à blanc. Si (2) le Valet apparaît en Est (3) Attaquer vers le 10.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 67,46% - 0 levée = 25,43% R = 0,82

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 68,67% - 0 levée = 24,22% R = 0,83

SO1 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 3,55% - 1 levée = 73,44% - 0 levée = 23,01% R = 0,81

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 452

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 3,55% - 1 levée = 76,67% - 0 levée = 19,78% R = 0,84

N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Laisser courir le 8.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 68,67% - 0 levée = 24,22% R = 0,83

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(d) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 7.
2 levées = 10,34% - 1 levée = 72,70% - 0 levée = 16,96% R = 0,93

(e/f/g) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Attaquer vers le 7 (e) ou Laisser courir le 8 (f/g).
2 levées = 11,55% - 1 levée = 71,49% - 0 levée = 16,96% R = 0,95

Ajouter N°24 TER :

(a) (N) 10xxx
(S) D9x

(b) (N) 10xxx
(S) D97

(c) (N) 108xx
(S) D9x

(d) (N) 1087x
(S) D9x

(e) (N) 10xxx
(S) D98

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 15,66% - 1 levée = 79,50% - 0 levée = 4,84% R = 1,11

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet (2) Attaquer **soit** vers la Dame, **soit** vers le 7. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 17,28% - 1 levée = 77,88% - 0 levée = 4,84% R = 1,12

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 6 en Nord (106xx / D97) augmente le rendement :
2 levées = 21,72% R = 1,17

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Laisser courir le 10.
2 levées = 22,21% - 1 levée = 77,79% R = 1,22

N.B. La présence du 6 en Nord ou en Sud (1086x / D9x) augmente le rendement :
2 levées = 23,82% R = 1,24

(d/e) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8 (e) ou Laisser courir le 8 (d). S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 27,05% - 1 levée = 72,95% R = 1,27

N°25 **Ajouter (b) :**

(a) (N) xxx
(S) D108x

(b) (N) xxx
(S) D1087

(a) MAX - N2 - N1 - (et Ouest = CPF) : Attaquer (1) vers le 8 (2) vers le 10 et (3) vers la Dame
2 levées = 22,55% - 1 levée = 53,29% - 0 levée = 24,16% R = 0,98

VAR (Est = CPF) : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame.
2 levées = 21,66% - 1 levée = 50,95% - 0 levée = 27,39% R = 0,94

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 7. Sinon attaquer (2) Vers le 10 et (3) Vers la Dame.
2 levées = 25,78% - 1 levée = 58,94% - 0 levée = 15,28% R = 1,11

Page 453 **N°26** **(a)** (N) xx

(S) D108xx

MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 48,94% - 1 levée = 29,41%
0 levée = 9,22% R = 1,65

N.B. La présence du 7 en Sud (xx / D1087x) augmente le rendement :
3 levées = 14,05% R = 1,81

VAR (-) : (1) Attaquer vers le 8. S'il perd au 9 (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 50,87% - 1 levée = 31,03%
0 levée = 9,22% R = 1,59

Ajouter N°26 BIS :

(a) (N) 9x
(S) D10xxx

(b) (N) 9x
(S) D106xx

(c) (N) 9x
(S) D1065x

(d) (N) 9x
(S) D107xx

(e) (N) 9x
(S) D1075x

(f) (N) 9x
(S) D1076x

(g) (N) 9x
(S) D10765

(h) (N) 97
(S) D10xxx

(i) (N) 97
(S) D106xx

(j) (N) 97
(S) D1065x

(k) (N) 98
(S) D10xxx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 42,48% - 1 levée = 39,50%
0 levée = 5,59% R = 1,62

VAR - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 45,71% - 1 levée = 32,64%
0 levée = 9,22% R = 1,61

SO2 (+ 9,69) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet 2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 64,60% - 1 levée = 28,13% - 0 levée = 7,27% R = 1,57

SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet 2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 59,75% - 1 levée = 36,62% - 0 levée = 3,63% R = 1,56

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 44,09% - 1 levée = 37,89%
0 levée = 5,59% **R = 1,634**

VAR - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 47,32% - 1 levée = 31,03%
0 levée = 9,22% **R = 1,630**

Page 453

SO2 (+ 8,08) - SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet 2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 64,60% - 1 levée = 31,77% - 0 levée = 3,63% R = 1,61

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : SO2 - SO1

(c) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 47,32% - 1 levée = 37,08%
0 levée = 3,17% **R = 1,690**

VAR - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 50,55% - 1 levée = 30,22%
0 levée = 6,80% **R = 1,686**

SO2 (+ 4,85) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet 2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 64,60% - 1 levée = 31,77% - 0 levée = 3,63% R = 1,61

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = VAR
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 52,17% - 1 levée = 31,02%
0 levée = 4,38% R = 1,73

VAR - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 53,78% - 1 levée = 26,99%
0 levée = 6,80% R = 1,72

SO2 (+ 6,46) - SO1 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet 2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 71,06% - 1 levée = 25,31% - 0 levée = 3,63% R = 1,67

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2 (SO1)
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Manche = SO1 (SO2)

(e) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 53,78% - 1 levée = 30,62%
0 levée = 3,17% **R = 1,755**

VAR - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Valet (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 55,40% - 1 levée = 26,58%
0 levée = 5,59% **R = 1,747**

SO2 (+ 6,06) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet 2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 72,27% - 1 levée = 24,10% - 0 levée = 3,63% R = 1,69

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 453

(f) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 14,05% - 2 levées = 59,02% - 1 levée = 26,93% R = 1,87

SO2 (+ 0,41) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet 2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 73,48% - 1 levée = 26,52% R = 1,73

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

(g/j) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer soit vers le 10, soit vers la Dame. S'il perd au Valet (2) (g) Attaquer soit vers la Dame, soit vers le 7, ou (j) Soit attaquer vers la Dame, soit laisser courir le 7.
3 levées = 14,05% - 2 levées = 59,02% - 1 levée = 26,93% R = 1,87

SO2 (+ 0,41) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet 2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 73,48% - 1 levée = 26,52% R = 1,73

N.B. Pour (g/j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

(h) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 7.
2 levées = 67,83% - 1 levée = 28,54% - 0 levée = 3,63% R = 1,64

N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet 2) Laisser courir le 7;
3 levées = 12,43% - 2 levées = 45,71% - 1 levée = 33,85%
0 levée = 8,01% R = 1,63

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

(i) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 7. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est couvre du Valet, mettre la Dame et si elle perd (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est intercale le Roi ou l'As (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 12,43% - 2 levées = 56,20% - 1 levée = 31,37% **R = 1,811**

SO2 (+ 4,85) : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Valet 2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 73,48% - 1 levée = 26,52% R = 1,73

VAR 1 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est couvre du Valet, mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 7. Si (1) Est intercale le Roi ou l'As (2) Attaquer vers le 10.

VAR 2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 10. Si (1) Est couvre du Valet, mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 7. Si (1) Est intercale le Roi ou l'As (2) Laisser courir le 7.

VAR 3 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 7. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est couvre du Valet, mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 7. Si (1) Est intercale le Roi ou l'As (2) Attaquer vers le 10.

VAR 4 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet (2) Laisser courir le 7. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est couvre du Valet, mettre la Dame et si elle perd (2) Laisser courir le 7. Si (1) Est intercale le Roi ou l'As (2) Laisser courir le 7.
3 levées = 8,88% - 2 levées = 62,98% - 1 levée = 28,14% **R = 1,808**
(mêmes pourcentages pour les quatre VAR)

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO2

Page 453

(k) MAX - N3 - N2 : (1) Laisser courir le 9. S'il perd (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 17,76% - 2 levées = 66,22% - 1 levée = 16,02% R = 2,02

N.B. La présence du 6 en Sud (98 / D106xx) augmente le rendement :
3 levées = 19,38% R = 2,06
La présence du 7 en Sud (98 / D107xx) augmente le rendement :
3 levées = 25,84% R = 2,26

N°27

(a) (N) xxx
(S) D109x

(b) (N) xx
(S) D109xx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N3 - N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 10. (a) Si nécessaire (3) Attaquer vers la Dame (ou vers le 10 si Est a intercalé l'As ou le Roi).
(a) 2 levées = 42,33% - 1 levée = 48,45% - 0 levée = 9,22% R = 1,33
(b) 3 levées = 20,99% - 2 levées = 54,91% - 1 levée = 19,72%
0 levée = 4,38% R = 1,93

N.B. (a) La présence du 8 en Sud (xxx / D1098) augmente le rendement et assure 2 levées : 2 levées = 50,00% R = 1,50
La présence du 7 en Sud (xxx / D1097) augmente le rendement :
2 levées = 43,94% R = 1,39

N°27 Ajouter :

(c) (N) xxxx
(S) D109

MAX - N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10.
2 levées = 17,76% - 1 levée = 51,62% - 0 levée = 30,62% R = 0,87

Ajouter N°27 BIS :

(a) (N) xx
(S) D1097x

(b) (N) xx
(S) D1098x

(c) (N) xx
(S) D10987

(d) (N) 8x
(S) D109xx

(e) (N) 7x
(S) D1098x

(f) (N) xx
(S) D10976

(g) (N) xx
(S) D10986

(h) (N) 8x
(S) D1096x

(a) MAX - N3 - N1 : (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10.
3 levées = 22,61% - 2 levées = 57,73% - 1 levée = 16,49%
0 levée = 3,17% R = 2,00

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 10,34% - 2 levées = 71,21% - 1 levée = 15,28%
0 levée = 3,17% R = 1,89

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N1 (jamais SO2)

(b) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 8 et le 9.
3 levées = 25,84% - 2 levées = 66,15% - 1 levée = 8,01% R = 2,18

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 10,34% - 2 levées = 82,86% - 1 levée = 6,80% R = 2,04

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO2)

Page 453

(c) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10.
3 levées = 27,05% - 2 levées = 72,95% R = 2,27

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 20,99% - 2 levées = 66,62% - 1 levée = 12,39% R = 2,09

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 10,34% - 2 levées = 78,48% - 1 levée = 11,18% R = 1,99

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(e) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Laisser courir le 7.
3 levées = 27,05% - 2 levées = 72,95% R = 2,27

(f) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10.
3 levées = 22,61% - 2 levées = 60,15% - 1 levée = 17,24% R = 2,05

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 8 mettre le 9. Sinon mettre la Dame.
3 levées = 13,73% - 2 levées = 70,25% - 1 levée = 16,02% R = 1,98

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(g) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 8 et le 9.
3 levées = 25,84% - 2 levées = 67,36% - 1 levée = 6,80% R = 2,19

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 7 mettre le 8. Sinon mettre la Dame.
3 levées = 13,73% - 2 levées = 80,68% - 1 levée = 5,59% R = 2,08

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = MAX ou SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = SO2

(h) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Laisser courir le 8.
3 levées = 22,61% - 2 levées = 67,42% - 1 levée = 9,97% R = 2,13

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 7 mettre le 9. Sinon mettre la Dame.
3 levées = 13,73% - 2 levées = 77,51% - 1 levée = 8,76% R = 2,05

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

N°28 **(a)** (N) xxx — (S) D98x **(b)** (N) xxx — (S) D987

MAX - N1 : Attaquer (1) vers le 8 (2) vers le 9 et (3) vers la Dame.
(a) 2 levées = 3,55% - 1 levée = 72,29% - 0 levée = 24,16% R = 0,79
(b) 2 levées = 3,55% - 1 levée = 81,17% - 0 levée = 15,28% R = 0,88

N2 : (1/2) Attaquer vers la Dame en espérant As et Roi en Est.
(a) 2 levées = 7,11% - 1 levée = 53,39% - 0 levée = 39,50% R = 0,68
(b) 2 levées = 7,11% - 1 levée = 55,81% - 0 levée = 37,08% R = 0,70

Page 453

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Non Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 5K = MAX - N1
Vulnérable 5C, 5P, 5SA = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N1 (jamais N2)

Ajouter N°28 BIS :

(a) (N) xxx	**(b)** (N) xxx	**(c)** (N) xxx
(S) D9xx	(S) D97x	(S) D976
(d) (N) 8xx	**(e)** (N) 7xx	**(f)** (N) 87x
(S) D9xx	(S) D98x	(S) D9xx

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 3,55% - 1 levée = 57,75% - 0 levée = 38,70% R = 0,65

N2 : (1) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 45,31% - 0 levée = 47,58% R = 0,60

VAR - N1 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers la Dame.
1 levée = 61,30% - 0 levée = 38,70% R = 0,61

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N1
Non Vulnérable Autres partielles = MAX ou N2
Manche = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(b) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au 10 ou au Valet ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 3,55% - 1 levée = 60,98% - 0 levée = 35,47% R = 0,68

N2 : (1) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 45,31% - 0 levée = 47,58% R = 0,60

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8 (2) Attaquer vers la Dame. S'il perd au 10 ou au Valet ou si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9.
2 levées = 3,55% - 1 levée = 64,21% - 0 levée = 32,24% R = 0,71

N2 : (1) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 45,31% - 0 levée = 47,58% R = 0,60

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Non Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 5K = MAX
Vulnérable 5C, 5P, 5SA = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

Page 453

(d) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Attaquer vers la Dame.

ou

(1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 3,55% - 1 levée = 65,83% - 0 levée = 30,62% R = 0,73

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N2 : (1) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 7,11% - 1 levée = 53,39% - 0 levée = 39,50% R = 0,68

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N1

Non Vulnérable **Autres partielles = MAX ou N2**

Manche = N2

S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX

Vulnérable **Manche = N2**

S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(e) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 3,55% - 1 levée = 81,17% - 0 levée = 15,28% R = 0,88

N2 : (1) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 7,11% - 1 levée = 55,81% - 0 levée = 37,08% R = 0,70

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N1 (jamais N2)

(f) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 8 et (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 3,55% - 1 levée = 73,10% - 0 levée = 23,35% R = 0,80

N2 : (1) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 7,11% - 1 levée = 55,81% - 0 levée = 37,08% R = 0,70

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX

Manche = N2

S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

Ajouter N°28 TER :

(a) (N) 7xxx
(S) D98

(b) (N) 87xx
(S) D9x

(c) (N) 87xx
(S) D96

(d) (N) 876x
(S) D9x

(e) (N) 9876
(S) Dxx

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 8.

2 levées = 3,55% - 1 levée = 67,44% - 0 levée = 29,01% R = 0,75

N2 : (1) Attaquer vers la Dame.

2 levées = 7,11% - 1 levée = 55,81% - 0 levée = 37,08% R = 0,70

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N1

Non Vulnérable **2SA, 3C et + = N2**

S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX

Vulnérable **Manche = N2**

S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

Page 453 **(b) MAX - N1 :** (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au Roi ou à l'As (2) Laisser courir le 8.
2 levées = 3,55% - 1 levée = 65,83% - 0 levée = 30,62% R = 0,73

N2 : (1) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 55,81% - 0 levée = 37,08% R = 0,70

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(c/d/e) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9 (c/d) ou Laisser courir le 9 (e). S'il perd au Roi ou à l'As (2) Laisser courir le 8.
2 levées = 3,55% - 1 levée = 67,44% - 0 levée = 29,01% R = 0,75

N2 : (1) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 7,11% - 1 levée = 55,81% - 0 levée = 37,08% R = 0,70

N.B. Pour (c/d/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N1
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

Page 454 **N°29** **(a)** (N) xx — (S) D98xx **(b)** (N) xx — (S) D987x

(a) Modifier le maniement MAX :
(a) MAX - N3 - N2 - N1 - (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Si la Dame perd (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le 9.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 47,80% - 1 levée = 34,66%
0 levée = 10,44% R = 1,52

(b) MAX - N2 - N1 - (a) VAR - (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Si le 9 perd à l'As ou au Roi (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 3 levées = 3,55% - 2 levées = 51,35% - 1 levée = 34,66%
0 levée = 10,44% R = 1,48
(b) 3 levées = 3,55% - 2 levées = 59,43% - 1 levée = 33,85%
0 levée = 3,17% R = 1,63

(b) N3 (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Si (1) la Dame perd (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 50,22% - 1 levée = 39,50%
0 levée = 3,17% R = 1,61

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = N3
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

N.B. (b) La présence du 6 en Sud (xx / D9876) augmente le rendement et assure 1 levée MAX : R = 1,69
La présence du 5 en Sud (xx / D9875) augmente le rendement (R = 1,65).

Page 454 **N°29 Ajouter :**

(c) (N) 7x
(S) D98xx

(d) (N) xx
(S) D986x

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Laisser courir le 7.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 47,80% - 1 levée = 39,50%
0 levée = 5,59% R = 1,56

SO1 (+ 0,75) : (1) Attaquer vers le 7.
2 levées = 41,99% - 1 levée = 53,17% - 0 levée = 4,84% R = 1,37

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2 (jamais SO1)

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9. Si (1) Est fournit le 7 mettre le 9 et s'il perd à l'As ou au Roi (2) Attaquer vers le 8, mais si le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame. Si (1) Est fournit petit mettre la Dame. Si elle perd (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le 9.
3 levées = 5,33% - 2 levées = 52,81% - 1 levée = 31,43%
0 levée = 10,43% R = 1,53

N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers la Dame. Si la Dame perd (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le 9.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 47,80% - 1 levée = 34,66%
0 levée = 10,43% R = 1,52

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 6. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers le 9. Si Est fournit le 7 mettre le 9 et si le 9 perd au 10 ou au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 3,55% - 2 levées = 52,97% - 1 levée = 34,26%
0 levée = 9,22% R = 1,51

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N°30 **(a)** (N) Dx
(S) 1087xx

(b) (N) Dx
(S) 108xxx

MAX - (a) N2 - N1- (b) N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers le 10, même si (1) Ouest a fourni le 9.
(a) 2 levées = 58,14% - 1 levée = 39,44% - 0 levée = 2,42% R = 1,56
(b) 2 levées = 50,06% - 1 levée = 38,76% - 0 levée = 11,18% R = 1,39

(b) N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet ou le 9 (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 51,68% - 1 levée = 34,72% - 0 levée = 13,60% R = 1,38

(b) VAR : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet (2) Attaquer vers le 8. Si Ouest fournit le 9 (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 50,06% - 1 levée = 37,55% - 0 levée = 12,39% R = 1,38
En admettant que Ouest fournisse le 9 lorsqu'il détient 9x, le Valet lorsqu'il détient V9 **(meilleure défense)**
Si Ouest ne fournit pas les fausses cartes appropriées :
2 levées = 54,91% - 1 levée = 32,70% - 0 levée = 12,39% R = 1,43

Page 454

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = N2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

N°30 Ajouter :

(c) (N) D7
(S) 108xxx

(d) (N) Dx
(S) 1086xx

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 9 ou le Valet (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 54,91% - 1 levée = 36,33% - 0 levée = 8,76% R = 1,46

N.B. La présence du 6 en Sud (D7 / 1086xx) augmente le rendement et assure 1 levée :
2 levées = 62,98% R = 1,63
Il en est de même pour le N°30(a) avec le 6 : **Dx / 10876x**

(d) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 9 ou le Valet (2) Attaquer vers le 6. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 53,29% - 1 levée = 37,95% - 0 levée = 8,76% R = 1,45

Ajouter N°30 BIS :

(a) (N) 10x
(S) D86xx

(b) (N) 10x
(S) D865x

(c) (N) 107
(S) D8xxx

(d) (N) 107
(S) D854x

(e) (N) 10x
(S) D87xx

(f) (N) 10x
(S) D876x

(g) (N) 106
(S) D87xx

(h) (N) 106
(S) D875x

(i) (N) 10x
(S) D8765

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 41,34% - 1 levée = 41,12%
0 levée = 10,43% R = 1,45

SO1 (+ 1,67) : (1) Attaquer vers le 10.
2 levées = 46,83% - 1 levée = 44,41% - 0 levée = 8,76% R = 1,38

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = VAR
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 41,34% - 1 levée = 44,75%
0 levée = 6,80% R = 1,49

(c) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 39,72% - 1 levée = 42,74%
0 levée = 10,43% R = 1,44

SO2 (+ 3,23) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 50,06% - 1 levée = 36,34% - 0 levée = 13,60% R = 1,36

Page 454

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer du 10. Si Est fournit le 9 laisser courir le 10 et sinon mettre la Dame. Si (1) Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 5,33% - 2 levées = 41,50% - 1 levée = 43,95%
0 levée = 9,22% R = 1,43

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = SO1
2SA, 3C et + = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(d) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 41,34% - 1 levée = 44,75%
0 levée = 6,80% R = 1,49

SO2 (+ 1,61) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 50,06% - 1 levée = 38,76% - 0 levée = 11,18% R = 1,39

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer du 10. Si Est fournit le 9 ou le 6 mettre la Dame et si Est fournit petit, laisser courir le 10.
3 levées = 5,33% - 2 levées = 41,50% - 1 levée = 47,58%
0 levée = 5,59% R = 1,47

VAR : (1) Attaquer du 10. Si Est fournit le 9, mettre la Dame et si Est fournit petit, même le 6, laisser courir le 10.
3 levées = 3,55% - 2 levées = 44,90% - 1 levée = 45,96%
0 levée = 5,59% R = 1,46

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = VAR
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(e) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 54,26% - 1 levée = 33,04%
0 levée = 5,59% R = 1,63

SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 54,91% - 1 levée = 41,46% - 0 levée = 3,63% R = 1,51

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Manche = SO1

(f) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 59,10% - 1 levée = 33,79% R = 1,73

SO2 (+ 0,81) : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 65,24% - 1 levée = 32,98% R = 1,69

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Manche = SO2

(g) MAX - N1 : (1) Attaquer du 10. Si Est fournit le 9 mettre la Dame et sinon laisser courir le 10.
3 levées = 3,55% - 2 levées = 62,26% - 1 levée = 34,19% **R = 1,694**

N3 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 54,26% - 1 levée = 33,79%
0 levée = 4,84% R = 1,64

Page 454

SO2 (+ 0,81) : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 65,24% - 1 levée = 32,98% **R = 1,688**

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(h/i) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 59,10% - 1 levée = 33,79% R = 1,73

SO2 (+ 2,02) : (1) Attaquer du 10. Si Est fournit le 9 mettre la Dame et sinon laisser courir le 10.
3 levées = 3,55% - 2 levées = 64,68% - 1 levée = 31,77% R = 1,72

N.B. Pour (h/i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Ajouter N°30 TER :

(a) (N) 109	**(b)** (N) 109	**(c)** (N) 109
(S) D7xxx	(S) D76xx	(S) D765x

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer du 10. Si Est fournit le 8 laisser courir le 10 et sinon mettre la Dame. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 5,33% - 2 levées = 46,35% - 1 levée = 39,10%
0 levée = 9,22% R = 1,48

(a) N3 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 39,72% - 1 levée = 42,74%
0 levée = 10,43% R = 1,44

SO2 (+ 3,23) : (1) Laisser courir le 10. Si Est intercale l'As ou le Roi (2) Attaquer vers la Dame. Si Est couvre du Valet, soit mettre la Dame, soit mettre petit.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 53,13% - 1 levée = 34,66%
0 levée = 10,43% R = 1,46

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 3,39% - 2 levées = 68,47% - 1 levée = 28,14% R = 1,75

N3 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 7,11% - 2 levées = 54,26% - 1 levée = 33,79%
0 levée = 4,84% R = 1,64

VAR 1 : (1) Attaquer du 10. Si Est fournit le 8, mettre la Dame et sinon laisser courir le 10.
3 levées = 3,55% - 2 levées = 67,10% - 1 levée = 29,35% R = 1,74

VAR 2 : (1) Attaquer du 10. Si Est fournit le 8, laisser courir le 10 et sinon mettre la Dame.
3 levées = 6,94% - 2 levées = 55,64% - 1 levée = 32,58%
0 levée = 4,84% R = 1,65

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Manche = VAR 2
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

Page 454 **(c) MAX - N2 :** (1) Attaquer du 10. Si Est fournit le 8 mettre la Dame et sinon laisser courir le 10.

3 levées = 3,55% - 2 levées = 69,52% - 1 levée = 26,93% R = 1,77

N3 : (1) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 7,11% - 2 levées = 59,10% - 1 levée = 33,79% R = 1,73

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX

Non Vulnérable 1C et + = N3

S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX

Vulnérable 2SA, 3C et + = N3

S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 455 **N°31** **(a)** (N) Dx — (S) 109xxx **(b)** (N) D8 — (S) 109xxx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Donner un coup à blanc. (3) Jouer le 10.

3 levées = 3,23% - 2 levées = 66,21% - 1 levée = 24,50%

0 levée = 6,06% R = 1,67

SO1 (+ 3,64) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Attaquer vers le 9.

3 levées = 3,23% - 2 levées = 56,52% - 1 levée = 37,83%

0 levée = 2,42% R = 1,61

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(b) MAX - N3 - (et Est = CPF ou CPL) : (1) Attaquer vers le 8.

3 levées = 8,07% - 2 levées = 77,11% - 1 levée = 14,81% R = 1,93

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 3,23% - 2 levées = 83,17% - 1 levée = 13,60% R = 1,90

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX

Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = MAX ou SO2

2SA, 3C et + = SO2

S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2

Vulnérable

Ajouter N°31 BIS :

(a) (N) Dx — (S) 1096xx **(b)** (N) Dx — (S) 10965x **(c)** (N) Dx — (S) 1097xx

(d) (N) Dx — (S) 1098xx **(e)** (N) Dx — (S) 10987x **(f)** (N) D7 — (S) 1098xx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 7 ou le 8 (2) Attaquer vers le 6. Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le 10.

3 levées = 3,23% - 2 levées = 66,21% - 1 levée = 26,93%

0 levée = 3,63% R = 1,690

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le 10. Si (1) Ouest fournit le 7 ou le 8 (2) Attaquer vers le 6. Sinon (2) Attaquer vers le 9.

3 levées = 3,23% - 2 levées = 64,60% - 1 levée = 29,75%

0 levée = 2,42% R = 1,686

Page 455

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(b) MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 7 ou le 8 (2) Attaquer vers le 6. Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le 10.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 66,21% - 1 levée = 26,93%
0 levée = 3,63% R = 1,690

SO1 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le Valet (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le 10. Si (1) Ouest fournit le 7 ou le 8 (2) Attaquer vers le 6. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 64,60% - 1 levée = 29,75%
0 levée = 2,42% R = 1,686

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 7, le 8 ou le Valet (2) Attaquer vers le 6 (mettre le 9 si Est fournit le 7 ou le 8). Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) **Jouer le 10.**
2 levées = 70,65% - 1 levée = 25,72% - 0 levée = 3,63% R = 1,670

VAR - SO1 (-) : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 7, le 8 ou le Valet (2) Attaquer vers le 6. Sinon (2) Attaquer vers le 10.
2 levées = 69,04% - 1 levée = 28,54% - 0 levée = 2,42% R = 1,666

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Attaquer vers le 7.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 72,27% - 1 levée = 22,08%
0 levée = 2,42% R = 1,76

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Jouer le 10.
3 levées = 3,23% - 2 levées = 85,59% - 1 levée = 11,18% R = 1,92

(e) MAX - N3 : (1) Laisser courir le 10.
3 levées = 8,07% - 2 levées = 91,93% R = 2,08

(f) MAX - N3 : (1) Attaquer vers le 7.
3 levées = 9,29% - 2 levées = 90,71% R = 2,09

Ajouter N°31 TER :

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) D9	(N) D9	(N) D9
(S) 10xxxx	(S) 107xxx	(S) 1075xx

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers la Dame.
2 levées = 43,60% - 1 levée = 42,80% - 0 levée = 13,60% R = 1,30

VAR - N2 : (1) Attaquer vers le 9.
2 levées = 43,60% - 1 levée = 41,59% - 0 levée = 14,81% R = 1,29

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 mettre le 9 Sinon mettre la Dame.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 56,53% - 1 levée = 30,68%
0 levée = 11,18% R = 1,49

N.B. La présence du 6 en Sud (D9 / 1076xx) augmente le rendement et assure 1 levée :
R = 1,65

(c) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 mettre le 9. Si Ouest fournit le 6, mettre soit le 9, soit la Dame. Sinon mettre la Dame.
3 levées = 1,61% - 2 levées = 56,53% - 1 levée = 33,10%
0 levée = 8,76% R = 1,51

Page 455 **N°32** **(a)** (N) xxxx
(S) Dxxx

(b) (N) xxx
(S) Dxxxx

(c) (N) xxxxx
(S) Dxx

(d) (N) xx
(S) Dxxxxx

MAX - (a) N2 - (b) N3 - N1 - (c) N3 - N2 - N1 - (d) N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame en espérant As et Roi en Est.

(a) 2 levées = 13,57% - 1 levée = 64,69% - 0 levée = 21,74% R = 0,92
(b/c) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 62,73% - 1 levée = 21,74%
0 levée = 1,96% R = 1,88
(d) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 62,73% - 2 levées = 21,74%
1 levée = 1,96% R = 2,88

(a) SO1 - (b) SO2 (+ 5,65) : (1) Donner un coup à blanc. Si Ouest prend de l'As ou du Roi (2) Donner un autre coup à blanc. Sinon (2/3) Attaquer vers la Dame.

(a) 2 levées = 6,78% - 1 levée = 77,13% - 0 levée = 16,09% R = 0,91
(b) 3 levées = 6,78% - 2 levées = 75,17% - 1 levée = 16,09%
0 levée = 1,96% R = 1,87

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

Page 456 **N°33** **(a)** (N) Dxx
(S) 10xxxx

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi. Si elle perd, Ouest ayant fourni le Valet (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2/3) Attaquer vers le 10.

3 levées = 20,35% - 2 levées = 70,09% - 1 levée = 9,56% R = 2,11

N°34 **(a)** (N) 10xxx
(S) Dxxx

(b) (N) 10xx
(S) Dxxxx

(a) MAX - N2 - N1 - (b) N3 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Renouveler si Ouest intercale l'As ou le Roi. Si elle perd, Est ayant fourni le Valet (2) Donner un coup à blanc. (a) Sinon (2) Attaquer vers le 10.

(a) 2 levées = 20,35% - 1 levée = 74,00% - 0 levée = 5,65% R = 1,15
(b) 3 levées = 20,35% - 2 levées = 55,96% - 1 levée = 21,74%
0 levée = 1,96% R = 1,947

(b) MAX - N2 : (1) Donner un coup à blanc. Si l'un des trois honneurs apparaît d'un côté ou de l'autre, attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers la Dame. Sinon (2/3) Attaquer vers la Dame.
N.B. Pour (a) ce maniement est SO1 si Ouest est présumé court.

(a) 2 levées = 6,78% - 1 levée = 87,57% - 0 levée = 5,65% R = 1,01
(b) 3 levées = 6,78% - 2 levées = 83,65% - 1 levée = 7,61%
0 levée = 1,96% R = 1,953

(b) SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Ouest intercale un honneur. Sinon (2/3) Attaquer vers la Dame.

3 levées = 6,78% - 2 levées = 80,83% - 1 levée = 12,39% R = 1,944

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 456 **N°35**

(a) (N) xxxx
(S) D10xx

(b) (N) xxx
(S) D10xxx

(c) (N) xxxxx
(S) D10x

(d) (N) xx
(S) D10xxxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b/c) N3 - N2 - N1 - (d) N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10.
(2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(3) Renouveler si nécessaire (a/b).
(a) 2 levées = 34,74% - 1 levée = 49,17% - 0 levée = 16,09% R = 1,19
(b) 3 levées = 32,78% - 2 levées = 51,13% - 1 levée = 14,13%
0 levée = 1,96% R = 2,15
(c) 3 levées = 27,13% - 2 levées = 52,00% - 1 levée = 18,91%
0 levée = 1,96% R = 2,04
(d) 4 levées = 27,13% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 1,96% R = 3,04

N.B. (a/c) La présence du 8 en Nord (8xxx / D10xx ou 8xxxx / D10x) augmente le rendement : (a) 2 levées = 38,13% R = 1,28 - (c) 3 levées = 30,52% R = 2,13

Page 457 **N°36**

(a) (N) xxxx
(S) D108x

(b) (N) xxx
(S) D108xx

(c) (N) xxxxx
(S) D108

(d) (N) xx
(S) D108xxx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N3 - N2 - N1 - (c) N3 - N2 - N1 - (d) N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Si le 10 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame.
On admet (meilleure défense) que Est fournit le Valet au deuxième tour lorsqu'il détient AVx - RVx - **V9x**. et le 9 lorsqu'il détient AV9x ou RV9x.
(a) 2 levées = 38,13% - 1 levée = 45,78% - 0 levée = 16,09% R = 1,22
(b) 3 levées = 36,17% - 2 levées = 47,74% - 1 levée = 14,13%
0 levée = 1,96% R = 2,181
(c) 3 levées = 30,52% - 2 levées = 48,61% - 1 levée = 18,91%
0 levée = 1,96% R = 2,08
(d) 4 levées = 30,52% - 3 levées = 48,61% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 1,96% R = 3,08

VAR 1- (a) MAX - N2 - N1 - (b) MAX - N3 - N2 - N1 - (c) N3 - (d) N4 : (1) Attaquer vers le 10.
(2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Si le 10 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit si Est fournit le 9, la Dame si Est fournit le Valet.
(a) 2 levées = 38,13% - 1 levée = 45,78% - 0 levée = 16,09% R = 1,22
(b) 3 levées = 36,17% - 2 levées = 47,74% - 1 levée = 14,13%
0 levée = 1,96% R = 2,181
(c) 3 levées = 30,52% - 2 levées = 42,95% - 1 levée = 24,57%
0 levée = 1,96% R = 2,02
(d) 4 levées = 30,52% - 3 levées = 42,95% - 2 levées = 24,57%
1 levée = 1,96% R = 3,02

Mais alors, si Est fournit le 9 au deuxième tour lorsqu'il détient V9x :
(a) 2 levées = 41,52% - 1 levée = 42,39% - 0 levée = 16,09% R = 1,25
(b) 3 levées = 39,56% - 2 levées = 44,35% - 1 levée = 14,13%
0 levée = 1,96% R = 2,22
(c) 3 levées = 33,91% - 2 levées = 39,56% - 1 levée = 24,57%
0 levée = 1,96% R = 2,05
(d) 4 levées = 33,91% - 3 levées = 39,56% - 2 levées = 24,57%
1 levée = 1,96% R = 3,05

N.B. (a/b) La présence du 7 dans l'une ou l'autre main augmente le rendement sans modifier le maniement.
(d) La présence du 7 en Sud (xx / D1087xx) augmente le rendement : R = 3,13

Page 457 **VAR 2 (Ouest = CPF ou CPC) :** Attaquer (1) vers le 8, (2) vers le 10 et (a/b) si nécessaire (3) vers la Dame.

(a) 2 levées = 37,56% - 1 levée = 46,35% - 0 levée = 16,09% R = 1,215
(b) 3 levées = 35,61% - 2 levées = 48,30% - 1 levée = 14,13%
0 levée = 1,96% R = 2,176
(c) 3 levées = 27,13% - 2 levées = 49,17% - 1 levée = 21,74%
0 levée = 1,96% R = 2,015
(d) 4 levées = 27,13% - 3 levées = 52,00% - 2 levées = 18,91%
1 levée = 1,96% R = 3,04

Page 458 **N°36 Ajouter :**

(e) (N) 7x
(S) D108xxx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10.
4 levées = 30,52% - 3 levées = 54,26% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,13

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 7.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 69,52% - 2 levées = 23,70% R = 2,83

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 8.
4 levées = 27,13% - 3 levées = 57,65% - 2 levées = 13,26%
1 levée = 1,96% R = 3,10

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3 (jamais SO2)

N°37

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) 9xxx	(N) 9xx	(N) 9xxxx
(S) D10xx	(S) D10xxx	(S) D10x

(a/b) MAX - (a) N2 - (b) N3 - (c) N3 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Si le 10 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers Sud et mettre un petit si Est fournit la deuxième petite carte. Si le 10 perd au Valet (2) Attaquer (a) vers le 9 ou vers la Dame, (b) vers le 9 et (c) vers la Dame.

(a) 2 levées = 44,91% - 1 levée = 55,09% R = 1,45
(b) 3 levées = 42,96% - 2 levées = 49,43% - 1 levée = 7,61% R = 2,35

On admet (meilleure défense) que Ouest (1) prend de l'As ou du Roi lorsqu'il détient ARVx. S'il prend du Valet :

3 levées = 42,96% - 2 levées = 55,09% - 1 levée = 1,96% R = 2,41
(c) 3 levées = 37,30% - 2 levées = 53,13% - 1 levée = 9,57% R = 2,28

(b) SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Si le 10 tient (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Attaquer vers le 9.
Ce maniement protège contre un jeu trompeur de Ouest au premier tour avec ARVx.
3 levées = 22,61% - 2 levées = 75,43% - 1 levée = 1,96% R = 2,21

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 33,91% - 2 levées = 62,18% - 1 levée = 3,91% R = 2,30

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

Page 459 **N°38** **(a)** (N) 8xx

(S) D10xxx

MAX - N3 : Cf. N°36(b)
3 levées = 36,17% - 2 levées = 47,74% - 1 levée = 14,13%
0 levée = 1,96% R = 2,18

SO2 (+ 5,65) : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Si (1) Est fournit le 9 (ou le Valet) et si le 10 (ou la Dame) perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers le 8. Sinon, si (1) Est fournit petit et si le 10 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers Sud en donnant un coup à blanc si Est fournit la dernière petite carte (le 9) ou le Valet.
Si (1) le 10 perd au Valet (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 22,61% - 2 levées = 66,96% - 1 levée = 8,48%
0 levée = 1,96% R = 2,10

VAR - SO2 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Si (1) le 10 perd, Est ayant fourni le 9 ou le Valet (2) Attaquer vers le 8. Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
Est doit intercaler le Valet lorsqu'il détient AVx ou RVx (meilleure défense) :
3 levées = 19,22% - 2 levées = 70,34% - 1 levée = 8,48%
0 levée = 1,96% R = 2,07
Si Est n' intercale pas le Valet lorsqu'il détient AVx ou RVx :
3 levées = 26,00% - 2 levées = 63,56% - 1 levée = 8,48%
0 levée = 1,96% R = 2,14

SO1 (+ 1,96) : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 10.
3 levées = 12,44% - 2 levées = 69,52% - 1 levée = 18,04% R = 1,94

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 (jamais SO1)
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°39 **(a)** (N) xxxx (S) D109x **(b)** (N) xxx (S) D109xx **(c)** (N) xxxxx (S) D109

(a) MAX - N2 - N1 : Attaquer (1) Vers le 9 et (2) Vers le 10.
2 levées = 50,57% - 1 levée = 41,82% - 0 levée = 7,61% R = 1,43

N.B. La présence du 7 en Nord (7xxx / D109x) ou en Sud (xxxx / D1097)
augmente le rendement : 0 levée = 4,78% R = 1,46
La présence du 8 en Nord (8xxx / D109x) ou en Sud (xxxx / D1098)
augmente le rendement : 2 levées = 53,39% R = 1,53

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : Attaquer (1) Vers le 9 et (2) Vers le 10.
3 levées = 48,61% - 2 levées = 43,78% - 1 levée = 5,65%
0 levée = 1,96% R = 2,39

N.B. La présence du 7 en Nord (7xx / D109xx) ou en Sud (xxx / D1097x)
augmente le rendement : 7 en Nord R = 2,44 - 7 en Sud R = 2,42
La présence du 8 en Nord (8xx / D109xx) ou en Sud (xxx / D1098x)
augmente le rendement : 3 levées = 51,43% R = 2,49

(c) MAX - N3 - N2 - N1 : Attaquer (1) Vers le 9 et (2) Vers le 10.
3 levées = 37,30% - 2 levées = 44,66% - 1 levée = 16,08%
0 levée = 1,96% R = 2,17

N.B. La présence du 7 en Nord (7xxxx / D109) augmente le rendement : R = 2,20
La présence du 8 en Nord (8xxxx / D109) augmente le rendement :
2 levées = 40,13% R = 2,36
(b/c) La présence du 8 et du 7 assure 2 levées.

Page 459 **N°40** **(a)** (N) 9x **(b)** (N) xx

(S) D10xxxx (S) D109xxx

(a) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi.
Si le 10 perd au Roi ou à l'As (2) Attaquer vers la Dame. Sinon (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 27,13% - 3 levées = 60,48% - 2 levées = 10,43%
1 levée = 1,96% R = 3,13

SO2 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 6,78% - 3 levées = 80,83% - 2 levées = 12,39% R = 2,94

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 3 ou 4 levées : MAX - N4 - N3
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable 3SA = SO2

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 37,30% - 3 levées = 53,13% - 2 levées = 7,61%
1 levée = 1,96% R = 3,26

N.B. La présence du 8 en Sud (xx / D1098xx) augmente le rendement :
4 levées = 40,13% - 3 levées = 57,91% - 2 levées = 1,96% R = 3,38

N°40 Ajouter :

(c) (N) 8x

(S) D109xxx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Laisser courir le 8.
4 levées = 40,13% - 3 levées = 55,96% - 2 levées = 3,91% R = 3,36

Page 460 **N°41** **(a)** (N) D9 **(b)** (N) Dx **(c)** (N) Dx

(S) 10xxxxx (S) 10xxxxx (S) 109xxxx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 59,91% - 2 levées = 22,61%
1 levée = 3,91% R = 2,83

N.B. La présence du 8 en Sud (D9 / 108xxxx) augmente le rendement :
4 levées = 19,22% R = 3,15

(a) VAR - N4 (Est = CPF) : (1) Attaquer vers le 9.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 57,09% - 2 levées = 25,43%
1 levée = 3,91% R = 2,80

(b) MAX - N4 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 57,09% - 2 levées = 25,43%
1 levée = 3,91% R = 2,80

(c) MAX - N4 - N3 - (b) SO3 (+ 2,83) : Attaquer (1) vers la Dame et (2) vers le 10.
(b) 4 levées = 6,78% - 3 levées = 66,70% - 2 levées = 22,61%
1 levée = 3,91% R = 2,76
Si Ouest met l'As ou le Roi lorsqu'il détient AV ou RV secs :
4 levées = 13,57% - 3 levées = 59,91% - 2 levées = 22,61%
1 levée = 3,91% R = 2,83
(c) 4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,87% - 2 levées = 9,56% R = 3,04

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 460

N.B. (c) La présence du 7 en Sud (Dx / 1097xxx) augmente le rendement :
4 levées = 16,39% R = 3,07
La présence du 8 en Sud (Dx / 1098xxx) augmente le rendement :
4 levées = 19,22% R = 3,15

N°41 Ajouter :

(d) (N) D9 — (S) 107xxxx

(e) (N) Dx — (S) 108xxxx

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame.
ou
(1) Attaquer vers Nord . Si Ouest fournit le 8 mettre le 9 et si Ouest fournit petit mettre la Dame.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 65,56% - 2 levées = 16,96%
1 levée = 3,91% R = 2,89

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

N.B. La présence du 6 en Sud (D9 / 1076xxx) assure 2 levées et augmente le rendement : R = 2,93

(e) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Attaquer vers la Dame. Si Ouest fournit le 9 ou le Valet et si la Dame perd (2) Attaquer vers le 8.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 65,56% - 2 levées = 16,96%
1 levée = 3,91% R = 2,89

N.B. La présence du 7 en Sud (Dx / 1087xxx) assure 2 levées et augmente le rendement : R = 2,93

N°42

(a) (N) xxxx — (S) D9xx

(b) (N) xxx — (S) D9xxx

MAX - (a) N1 - (b) N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale le 10 ou le Valet. Sinon (2/3) Attaquer vers la Dame.
(a) 2 levées = 10,17% - 1 levée = 73,74% - 0 levée = 16,09% R = 0,94
(b) 3 levées = 10,17% - 2 levées = 71,78% - 1 levée = 16,09%
0 levée = 1,96% R = 1,90

(a) N2 - (b) N3 - (et Est = CPF) : (1/2) Attaquer vers la Dame. Si Est intercale le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 9.
(a) 2 levées = 13,57% - 1 levée = 64,69% - 0 levée = 21,74% R = 0,92
(b) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 62,73% - 1 levée = 21,74%
0 levée = 1,96% R = 1,88
Est est supposé mettre petit au premier tour s'il détient AV10x ou RV10x

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

Page 461 **N°43** **(a)** (N) 8xxx — (S) D9xx **(b)** (N) 8xx — (S) D9xxx

MAX - (a) N1 - (b) N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale le 10 ou le Valet (2) Attaquer vers le 8 (a/b) ou vers le 9 (a). Sinon (2) Attaquer vers la Dame.
(a) 2 levées = 10,17% - 1 levée = 79,39% - 0 levée = 10,44% R = 1,00
(b) 3 levées = 10,17% - 2 levées = 77,43% - 1 levée = 10,44%
0 levée = 1,96% R = 1,96

(a) N2 - (b) N3 - (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Renouveler si Est intercale l'As ou le Roi. Sinon (2) Attaquer vers le 8 (a/b) ou vers le 9 (a).
(a) 2 levées = 13,57% - 1 levée = 70,35% - 0 levée = 16,08% R = 0,97
(b) 3 levées = 13,57% - 2 levées = 68,38% - 1 levée = 16,08%
0 levée = 1,96% R = 1,94

(b) SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8. (2) Renouveler si Est défausse. Si Ouest prend de l'As ou du Roi (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2/3) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 6,78% - 2 levées = 75,17% - 1 levée = 18,05% R = 1,89

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable

N°43 Ajouter :

(c) (N) 87x — (S) D9xxx **(d)** (N) 8xx — (S) D97xx

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 10,17% - 2 levées = 77,44% - 1 levée = 12,39% R = 1,98

N3 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 13,57% - 2 levées = 68,38% - 1 levée = 18,05% R = 1,96

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 10,17% - 2 levées = 79,40% - 1 levée = 10,43% R = 2,00

N3 : (1) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 13,57% - 2 levées = 68,39% - 1 levée = 18,04% R = 1,96

Page 461

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N3
S'il faut réaliser 3 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N3
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

N°44 (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°44(a)**
(S) D10xx(x)

MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers la Dame.
3 levées = 64,13% - 2 levées = 31,09% - 1 levée = 4,78% R = 2,59

Ajouter :

(d) (N) xxxxxx
(S) D10x

(e) (N) xx
(S) D10xxxxx

(d) MAX - N4 - N3 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers la Dame.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 35,87% - 2 levées = 4,78% R = 3,55

(e) MAX - N5 - N4 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers la Dame.
5 levées = 59,35% - 4 levées = 35,87% - 3 levées = 4,78% R = 4,55

N°44 BIS (N) 9xx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°44(b)**
(S) D10xx(x)

MAX - N3 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers la Dame.
3 levées = 70,35% - 2 levées = 29,65% R = 2,70

Ajouter :

(d) (N) 9xxxxx
(S) D10x

(e) (N) 9xxxxxx
(S) D10

(f) (N) 9x
(S) D10xxxxx

(d) MAX - N4 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers la Dame.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 34,43% R = 3,66

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 37,30% - 3 levées = 9,57% R = 4,44

N.B. La présence du 8 en Nord (98xxxxx / D10) assure 4 levées et augmente le rendement : R = 4,53 **Cf.N°45(e)**

(f) Remplace le N°45(a) du dictionnaire
MAX - N5 : (1) Attaquer d'un petit vers le 10 et (2) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 65,57% - 4 levées = 29,65% - 3 levées = 4,78% R = 4,61

SO4 (+ 4,78) : Attaquer (1) Vers le 9 et (2) Vers le 10.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 46,87% R = 4,53

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

N°44 TER (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°44(c)**
(S) D109x(x)

MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) Vers le 9 et (2) Vers le 10.
3 levées = 70,35% - 2 levées = 24,87% - 1 levée = 4,78% R = 2,66

N.B. La présence du 8 assure 2 levées (R = 2,70).

Page 461 **Ajouter :**

(d) (N) xxxxxx
(S) D109

(e) (N) xx
(S) D109xxxx

(d) MAX - N4 - N3 : Attaquer (1) Vers le 9 et (2) Vers le 10.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,61

(e) MAX - N5 - N4 : (1/2) Attaquer vers le 9 et le 10.
5 levées = 65,57% - 4 levées = 29,65% - 3 levées = 4,78% R = 4,61

N.B. La présence du 8 en Sud (xx / D1098xxx) ou en Nord (8x / D109xxxx)
assure 4 levées et augmente le rendement : R = 4,66

Page 462 **N°45 et N°45 BIS : Nouvelle numérotation (pour de nouvelles combinaisons)**
L'ancien N°45 du dictionnaire est devenu N°44 BIS(f)

N°45 (N) 98x(x) 3 combinaisons **(a/b/c)**
(S) D10xx(x)

MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.
3 levées = 70,35% - 2 levées = 29,65% R = 2,70

N°45

(d) (N) 98xxxx
(S) D10x

(e) (N) 98xxxxx
(S) D10

(f) (N) 98
(S) D10xxxxx

(d) MAX - N4 : Attaquer (1) Vers le 10 et (2) Vers la Dame. **Idem sans le 8 : N°44 BIS (d)**
4 levées = 65,57% - 3 levées = 34,43% R = 3,66

(e) MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 46,87% R = 4,53

(f) MAX - N5 : (1/2) Laisser courir le 9 et le 8.
5 levées = 65,57% - 4 levées = 34,43% R = 4,66

N°45 BIS (N) 10987 2 combinaisons **(a/b)**
(S) Dxxx(x)

MAX - N3 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
3 levées = 70,35% - 2 levées = 29,65% R = 2,70

N°46 (N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c) remplace le N°46(a)**
avec 3, 4 ou 5 cartes en Nord
(S) Dxxx(x)

MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers la Dame **(Est = CPF)**
ou bien
(1) Donner un coup à blanc et (2) Attaquer vers la Dame **(Ouest = CPF).**
3 levées = 53,13% - 2 levées = 42,09% - 1 levées = 4,78% R = 2,48

N.B. Les deux maniements MAX sont MTPP.

(d) (N) xxxxxx
(S) Dxx

(e) (N) xxxxxxx
(S) Dx

(f) (N) xx
(S) Dxxxxxx

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 42,09% - 2 levées = 4,78% R = 3,48

VAR - N4 : (1) Donner un coup à blanc.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 37,30% - 2 levées = 9,57% R = 3,44

Page 462

(e) MAX - N5 - N4 : (1) Jouer la Dame. (idem avec D10 secs en Sud)
5 levées = 40,70% - 4 levées = 49,73% - 3 levées = 9,57% R = 4,31

(f) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 42,09% - 3 levées = 4,78% R = 4,48

VAR - N5 : (1) Donner un coup à blanc.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 37,30% - 3 levées = 9,57% R = 4,44

N°46 BIS (N) 10xxx 2 combinaisons **(a/b) remplace le N°46(b)**
(S) Dxxx(x)

(c) (N) 10xxxxx
(S) Dxx

(d) (N) 10xxxxxx
(S) Dx

(e) (N)10xx
(S) Dxxxxx

(a/b) MAX - N3 (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 10.
3 levées = 59,35% - 2 levées = 40,65% R = 2,59

VAR : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le Valet ou s'il défausse, mettre la Dame et (2) Attaquer vers le 10. Sinon (1) Mettre un petit et (2) Attaquer vers la Dame.
3 levées = 53,13% - 2 levées = 46,87% R = 2,53
Ces pourcentages sont calculés en admettant que (1) Est fournit le Valet lorsqu'il détient AV9 ou RV9 (meilleure défense).
Si (1) Est fournit le 9 lorsqu'il détient AV9 ou RV9 :
3 levées = 65,57% - 2 levées = 34,43% R = 2,66

(c) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame et (2) Attaquer vers le 10.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 40,65% R = 3,59

(d) MAX - N5 - N4 : (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 37,30% - 3 levées = 9,57% R = 4,44

(e) MAX - N4 : (1) Attaquer vers la Dame.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 35,87% - 2 levées = 4,78% R = 3,55

SO3 (+ 4,78) : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers la Dame.
4 levées = 53,13% - 3 levées = 46,87% R = 3,53

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Ajouter N°46 TER :

(a/b) (N) 109xx
(S) Dxxx(x)

(c) (N) 109xxxx
(S) Dxx

(d) (N) 109xxxxx
(S) Dx

(e) (N) 109x
(S) Dxxxxx

(a/b) MAX - N3 : (1) Donner un coup à blanc.
3 levées = 65,57% - 2 levées = 34,43% R = 2,66

(c/e) MAX - N4 : (1) Donner un coup à blanc.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 29,65% - 2 levées = 4,78% R = 3,61

SO3 (+ 4,78) : (1) Attaquer du 10 et si Est fournit le 8 mettre la Dame.
4 levées = 59,35% - 3 levées = 40,65% R = 3,59

N.B. Pour (c/e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Page 462 **(d) MAX - N5 :** (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 46,87% R = 4,53

Ajouter N°47 : (Le N°47 du dictionnaire devient N°48)

(a) (N) 1098xxx
(S) Dxx

(b) (N) 98xxxx
(S) D10x

(c) (N) 1098
(S) Dxxxxx

(d) (N) 98xxxxx
(S) D10

(a) MAX - N4 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 34,43% R = 3,66

(b) MAX - N4 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le 9.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 34,43% R = 3,66

(c) MAX - N4 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 9.
4 levées = 65,57% - 3 levées = 34,43% R = 3,66

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame.
5 levées = 53,13% - 4 levées = 46,87% R = 4,53

N°48 (N) xx(xxx) 6 combinaisons **(a/b/c/d/e/f) remplace le N°47**
(S) Dxx(xx)

MAX - N3 : (1) Attaquer vers la Dame. (2) Renouveler si Est défausse.
3 levées = 89,00% - 2 levées = 11,00% R = 2,89

Page 465

AVEC UN SINGLETON OU UNE CHICANE EN NORD

N°1

(a) (N) x
(S) V10xx

(b) (N) x
(S) V109x

(c) (N) x
(S) V1097

(d) (N) x
(S) V1087

(a) MAX - N1 : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer le Valet.
1 levée = 2,68% - 0 levée = 97,32% R = 0,03

(b) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9 et (2/3) Jouer le petit puis le Valet.
1 levée = 24,69% - 0 levée = 75,31% R = 0,25

(c/d) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 7. (2/3) Jouer le Valet et le 10.
(c) 1 levée = 51,87% - 0 levée = 48,13% R = 0,52
(d) 1 levée = 11,16% - 0 levée = 88,84% R = 0,11

N°1 Ajouter :

(e) (N) x
(S) V108x

(e) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer le petit et le 8.
1 levée = 6,53% - 0 levée = 93,47% R = 0,07

Ajouter N°1 BIS :

(a) (N) 10
(S) Vxxx

(b) (N) 9
(S) V10xx

(c) (N) 9
(S) V106x

(d) (N) 9
(S) V107x

(a) MAX - N1 : (1) Jouer le 10 et (2/3) Donner deux coups à blanc.
1 levée = 0,84% - 0 levée = 99,16% R = 0,01

(b) MAX - N1 : (1) Jouer le 9 et (2) Donner un coup à blanc.
1 levée = 2,68% - 0 levée = 97,32% R = 0,03

(c) MAX - N1 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
1 levée = 5,66% - 0 levée = 94,34% R = 0,06

(d) MAX - N1 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
1 levée = 22,31% - 0 levée = 77,69% R = 0,22

N°2

(a) (N) x
(S) Vxxxx

(b) (N) x
(S) V10xxx

(c) (N) x
(S) V109xx

(d) (N) x
(S) V1098x

(a) MAX - N2 - N1 : (1/2/3...) Jouer des petites cartes jusqu'à ce que le Valet soit maître.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 60,39% - 0 levée = 37,83% R = 0,64

Page 465 **(b) MAX - N2 - N1 :** (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer le Valet.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 64,76% - 0 levée = 33,46% R = 0,68

(c) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur (2/3) Jouer le Valet et le 10.
Sinon (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Valet.
2 levées = 15,99% - 1 levée = 67,28% - 0 levée = 16,73% R = 0,99

S**O1 (+ 3,61)** : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer le Valet.
2 levées = 6,14% - 1 levée = 80,74% - 0 levée = 13,12% R = 0,93

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Jouer le Valet.
2 levées = 65,81% - 1 levée = 34,19% R = 1,66

N.B. La présence du 6 augmente les chances pour 2 levées (7 singleton ou doubleton = +9,70%) et même celle du **5** (doubleton 76 = +1,45%).

Ajouter :

(e) (N) x
(S) V107xx

(f) (N) x
(S) V1076x

(g) (N) x
(S) V10765

(h) (N) x
(S) V108xx

(i) (N) x
(S) V1086x

(j) (N) x
(S) V10865

(k) (N) x
(S) V1096x

(l) (N) x
(S) V10965

(e) MAX - N1 : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer le Valet. **Cf.(b)**
2 levées = 1,78% - 1 levée = 64,76% - 0 levée = 33,46% R = 0,68

N2 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 2,66% - 1 levée = 60,24% - 0 levée = 37,10% R = 0,66

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Non Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX - N1
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(f) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 2,66% - 1 levée = 69,20% - 0 levée = 28,14% R = 0,75

(g) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Valet.
2 levées = 3,23% - 1 levée = 76,87% - 0 levée = 19,90% R = 0,83

N2 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le 7.
2 levées = 3,39% - 1 levée = 69,44% - 0 levée = 27,17% R = 0,76

N.B. Pour (g) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 2 levées, quel que soit le contrat, il ne faut pas prendre le maniement N2, mais, comme pour 1 levée, le maniement MAX - N1 !

Page 465

(h) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd en Ouest (2/3) Donner deux coups à blanc. Si Est intercale un honneur au premier tour (2/3) Jouer le Valet et le 10.
2 levées = 6,22% - 1 levée = 60,78% - 0 levée = 33,00% **R = 0,732**

SO1 (+ 3,89) : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer le Valet.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 69,11% - 0 levée = 29,11% **R = 0,727**

N.B. Pour (h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(i) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 et (2/3) Jouer le petit et le 8.
2 levées = 6,22% - 1 levée = 65,64% - 0 levée = 28,14% R = 0,78

(j) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Jouer le Valet.
2 levées = 6,78% - 1 levée = 73,32% - 0 levée = 19,90% R = 0,87

N2 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2/3) Jouer le 8 et le 6.
2 levées = 6,94% - 1 levée = 69,53% - 0 levée = 23,53% R = 0,83

N.B. Pour (j) en tournoi par quatre (MIMP), s'il faut réaliser 2 levées, quel que soit le contrat, il ne faut pas prendre le maniement N2, mais, comme pour 1 levée, le maniement MAX - N1 !

(k) MAX : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 15,99% - 1 levée = 68,00% - 0 levée = 16,01% R = 1,00

N2 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Valet.
2 levées = 16,88% - 1 levée = 56,21% - 0 levée = 26,91% R = 0,90

SO1 (+ 2,89) : (1) Donner un coup à blanc.
2 levées = 6,14% - 1 levée = 80,74% - 0 levée = 13,12% R = 0,93

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO1
Vulnérable
Mais, s'il faut réaliser 2 levées, quel que soit le contrat, il ne faut pas prendre le maniement N2, mais le maniement MAX !!

(l) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Valet.
2 levées = 18,33% - 1 levée = 67,36% - 0 levée = 14,31% R = 1,04

SO1 (+ 4,84) : (1) Donner un coup à blanc.
2 levées = 10,50% - 1 levée = 80,03% - 0 levée = 9,47% R = 1,01

N.B. Pour (l) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Ajouter N°2 BIS :

(a) (N) 9	**(b)** (N) 9	**(c)** (N) 9
(S) V10xxx	(S) V106xx	(S) V1065x
(d) (N) 9	**(e)** (N) 9	**(f)** (N) 9
(S) V107xx	(S) V1076x	(S) V108xx

(a) MAX - N2 - N1 : (1) Jouer le 9 et (2/3) Donner deux coups à blanc.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 64,75% - 0 levée = 33,47% R = 0,68

Page 465 **(b) MAX - N2 :** (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
2 levées = 8,88% - 1 levée = 54,75% - 0 levée = 36,37% R = 0,73

SO1 (+ 4,36) : (1) Jouer le 9 et (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 66,21% - 0 levée = 32,01% R = 0,70

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(c) MAX - N2 - N1 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
2 levées = 10,34% - 1 levée = 69,76% - 0 levée = 19,90% R = 0,90

(d) MAX - N2 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
2 levées = 26,65% - 1 levée = 45,21% - 0 levée = 28,14% R = 0,99

SO1 (+ 4,36) : (1) Jouer le 9 et (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 74,44% - 0 levée = 23,78% R = 0,78

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX
Non Vulnérable Manche = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX
Vulnérable 2SA, 3C et + = SO1

(e) MAX - N2 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
2 levées = 36,34% - 1 levée = 63,66% R = 1,36

(f) MAX - N2 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
2 levées = 62,17% - 1 levée = 37,83% R = 1,62

Page 466 **N°3** **(a)** (N) x
(S) V1087x

(b) (N) x
(S) V1097x

(a) Rectifier les maniements :

MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd en Ouest jouer (2) le petit et (3) le 8.
Si Est intercale un honneur (2/3) Jouer le Valet et le 10.
2 levées = 8,40% - 1 levée = 79,71% - 0 levée = 11,89% R = 0,97

N2 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 9 jouer (2) le petit et (3/4) le Valet et le 10.
Sinon (2/3) Jouer le Valet et le 10, même si Est a intercalé un honneur ou le 9.
2 levées = 13,32% - 1 levée = 63,40% - 0 levée = 23,28% R = 0,90

N.B. Ouest ne doit pas prendre du 9 au premier tour lorsqu'il détient AR9xx - AD9xx - RD9xx . **Si Ouest ne fait pas un jeu trompeur (il prend du 9)**, alors :
2 levées = 13,32% - 1 levée = 67,76% - 0 levée = 18,91% R = 0,94

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N1
Non Vulnérable 2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd au 8, jouer (2) le petit et (3/4) le Valet et le 10. Sinon (2/3) Jouer le Valet et le 10, même si Est a intercalé un honneur.
2 levées = 31,98% - 1 levée = 61,47% - 0 levée = 6,56% R = 1,25

N.B. La présence du 5 en Sud (x / V10975) augmente le rendement :
2 levées = 32,70% R = 1,27

Page 466 **N°3 Ajouter :**

(c) (N) x
(S) V10875

(d) (N) x
(S) V10876

(e) (N) 6
(S) V1087x

(f) (N) x
(S) V10976

(c) MAX : (1) Attaquer vers le 10. Si Est fournit le 9 (2) Jouer le Valet. Si (1) Est fournit petit (2/3) Jouer le 5 et le 8.
2 levées = 9,45% - 1 levée = 79,15% - 0 levée = 11,40% **R = 0,980**

N2 : (1) Attaquer vers le 7. Si le 7 perd au 9 (2) Jouer **soit** le 5, **soit** le Valet. Si le 7 perd à un honneur (2/3) Jouer le Valet et le 10;
2 levées = 14,05% - 1 levée = 67,52% - 0 levée = 18,43% R = 0,96

SO1 (+ 0,97) : (1) Attaquer vers le 5.
2 levées = 7,83% - 1 levée = 81,74% - 0 levée = 10,43% **R = 0,974**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = N2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 6 et (2/3) Jouer le Valet et le 10.
2 levées = 18,17% - 1 levée = 81,83% R = 1,18

(e) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 6 et (2/3) Jouer le Valet et le 10.
2 levées = 13,32% - 1 levée = 86,68% R = 1,13

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Valet.
2 levées = 38,11% - 1 levée = 61,89% R = 1,38

N°4 **(a)** (N) x
(S) V987x

(a) (N) x
(S) V9876

(a) Le maniement indiqué est seulement VAR - N2 !

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. S'il perd en Ouest (2) Jouer le petit. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet.
2 levées = 2,18% - 1 levée = 85,93% - 0 levée = 11,89% R = 0,90

N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet. Si Est fournit le 10 mettre le Valet et (2) Jouer le petit. Si Est fournit un petit (2/3/4) Jouer le petit, le 8 et le Valet.
2 levées = 3,07% - 1 levée = 82,38% - 0 levée = 14,55% R = 0,89

VAR - N2 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet. Si Est fournit le 10, mettre le Valet et (2) Jouer le petit. Si Est fournit un petit, donner un coup à blanc et si Ouest prend d'un honneur (2/3/4) Jouer le7, le 8 et le Valet. Sinon (2) Jouer le Valet.
2 levées = 3,07% - 1 levée = 76,06% - 0 levée = 20,87% R = 0,82

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9 et (2) Jouer le Valet.
2 levées = 4,84% - 1 levée = 95,16% R = 1,05

Page 466 **N°4 Ajouter :**

(c) (N) 9
(S) V87xx

(d) (N) 9
(S) V876x

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Jouer le 9 et (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 69,11% - 0 levée = 29,11% R = 0,73

(d) MAX - N2 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
2 levées = 3,07% - 1 levée = 96,93% R = 1,03

Ajouter N°4 BIS :

(a) (N) x
(S) V765x

(b) (N) x
(S) V865x

(c) (N) x
(S) V87xx

(d) (N) x
(S) V875x

(e) (N) x
(S) V876x

(f) (N) x
(S) V965x

(g) (N) x
(S) V9654

(h) (N) x
(S) V97xx

(i) (N) x
(S) V9754

(j) (N) x
(S) V976x

(k) (N) x
(S) V9765

(l) (N) x
(S) V98xx

(m) (N) x
(S) V986x

(n) (N) x
(S) V9864

(o) (N) x
(S) V9865

(a/b/d) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 8, le 9 ou le 10 (2) Jouer le Valet.
1 levée = 64,35% - 0 levée = 35,65% R = 0,644

N2 : (1/2/3...) Jouer des petites cartes jusqu'à ce que le Valet soit maître.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 60,39% - 0 levée = 37,83% R = 0,640

N.B. Pour (a/b/d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(c/h) MAX - N2 : (1/2/3...) Jouer des petites cartes jusqu'à ce que le Valet soit maître.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 60,39% - 0 levée = 37,83% R = 0,640

SO1 (+ 0,73) : (1) Attaquer vers le Valet. (2/3) Jouer des petites cartes,
2 levées = 0,89% - 1 levée = 62,01% - 0 levée = 37,10% R = 0,638

N.B. Pour (c/h) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(e) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 9 ou le 10 (2) Jouer le 8.
1 levée = 71,86% - 0 levée = 28,14% R = 0,72

N2 : (1) Donner un coup à blanc. Si le flanc prend du 9 ou du 10 (2) Jouer le Valet. Sinon (2) Jouer le 8.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 61,85% - 0 levée = 36,37% R = 0,65

Page 466

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Non Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX - N1
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 7 ou le 8 (2) Jouer le 9. Sinon jouer (2) un petit et (3) le Valet.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 61,12% - 0 levée = 37,10% R = 0,65

SO1 (+ 1,45) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 7, le 8 ou le 10 (2) Jouer le Valet.
1 levée = 64,35% - 0 levée = 35,65% R = 0,64

N.B. Pour (f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(g) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 7, le 8 ou le 10 (2) Jouer le Valet.
1 levée = 66,53% - 0 levée = 33,47% R = 0,67

N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 7 ou le 8 (2) Jouer le 9. Sinon jouer (2) un petit et (3) le Valet..
2 levées = 1,78% - 1 levée = 61,12% - 0 levée = 37,10% R = 0,65

VAR : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 7 ou le 8 (2) Jouer le 9. Sinon (2) Jouer un petit.
2 levées = 0,89% - 1 levée = 64,19% - 0 levée = 34,82% R = 0,66

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N1
Non Vulnérable 1C à 3K (sauf 2SA) = VAR
2SA, 3C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = VAR
Vulnérable Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(i) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 6, le 8 ou le 10 (2) Jouer le Valet.
1 levée = 66,53% - 0 levée = 33,47% R = 0,67

N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 6 ou le 8 (2) Jouer le 9. Sinon jouer (2) un petit et (3) le Valet..
2 levées = 1,78% - 1 levée = 61,85% - 0 levée = 36,37% R = 0,65

N.B. Pour (i) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N1
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = N2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(j) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet.
1 levée = 71,86% - 0 levée = 28,14% R = 0,72

N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd, jouer (2) le petit et (3) le Valet. Si (1) Est intercale un honneur (2) Jouer le 9.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 65,24% - 0 levée = 32,98% R = 0,69

N.B. Pour (j) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Manche = N2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

Page 466

(k) MAX - N1 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet. Si Est fournit le 8 mettre le 9 et (2) Jouer le Valet. Sinon (1) Mettre le Valet et (2) Jouer le 9.
2 levées = 0,73% - 1 levée = 75,74% - 0 levée = 23,53% R = 0,77

N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Jouer le Valet. S'il perd à la Dame, au Roi ou à l'As (2/3) Jouer des petits. Si (1) Est intercale un honneur (2) Jouer le 9.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 66,93% - 0 levée = 31,29% R = 0,70

VAR : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Jouer le Valet. S'il perd à la Dame, au Roi ou à l'As (2/3) Le Valet. Si (1) Est intercale un honneur (2) Jouer le 9.
2 levées = 1,61% - 1 levée = 72,19% - 0 levée = 26,20% R = 0,75

N.B. Pour (k) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N1
Manche = VAR (jamais N2 !)
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(l) MAX - N2 - N1 : (1/2) Donner 2 coups à blanc et (3) Jouer le Valet.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 69,11% - 0 levée = 29,11% R = 0,73

(m) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 6. Si Est intercale un honneur (2/3) Jouer des petits. Si Est fournit le 10 mettre le Valet et (2) Jouer le petit. Sinon (1/2) Donner 2 coups à blanc et (3) Jouer le Valet.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 69,84% - 0 levée = 28,38% R = 0,73

SO1 (+ 0,24) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet.
1 levée = 71,86% - 0 levée = 28,14% R = 0,72

N.B. Pour (m) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX - N2
Manche = SO1

(n) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 6. Si Est intercale un honneur (2/3) Jouer des petits. Si Est fournit le 10 mettre le Valet et (2) Jouer **soit le 6, soit le 4**. Sinon (1/2) Donner 2 coups à blanc et (3) Jouer le Valet.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 69,84% - 0 levée = 28,38% R = 0,73

SO1 (+ 0,24) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet.
1 levée = 71,86% - 0 levée = 28,14% R = 0,72

N.B. Pour (n) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : Partielle = MAX - N2
Manche = SO1

(o) MAX - N1 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet. Si Est fournit le 7 mettre le 8 et (2) Jouer le Valet. Sinon (1) Mettre le Valet et (2) Jouer le 9.
2 levées = 0,73% - 1 levée = 75,74% - 0 levée = 23,53% **R = 0,772**

N2 : (1) Attaquer vers le 6. S'il perd au 7 (2) Jouer le Valet. S'il perd au 10, Jouer (2) un petit et (3) le Valet. S'il perd à la Dame, au Roi ou à l'As (2/3) Jouer des petits. Si (1) Est intercale le 7, mettre le 8 et s'il perd à l'As, au Roi ou à la Dame (2) Jouer le 9. Si Est intercale le 10, mettre le Valet et (2) Jouer le 9. Si (1) Est intercale un honneur (2/3) Jouer des petits.
2 levées = 1,78% - 1 levée = 72,26% - 0 levée = 25,96% **R = 0,758**

VAR : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale un honneur (2) Jouer un petit. Si Est fournit le 7 mettre le 8 et (2) Jouer le Valet. Sinon (1) Mettre le Valet et (2) Jouer le 9.
2 levées = 1,61% - 1 levée = 73,40% - 0 levée = 24,99% **R = 0,766**

Page 466

N.B. Pour (o) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N1
Non Vulnérable 1C et + = VAR
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = VAR
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

N°5 **(a)** (N) x
(S) 1098xx

MAX - N1 : (1/2) Donner deux coups à blanc.
1 levée = 70,89% - 0 levée = 29,11% R = 0,71

N°5 Ajouter :

(b) (N) x
(S) 10987x

(c) (N) x
(S) 109875

(d) (N) 9
(S) 1087xx

(b) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 7 et (2) Donner un coup à blanc.
1 levée = 85,45% - 0 levée = 14,55% R = 0,85

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 5.
1 levée = 87,39% - 0 levée = 12,61% R = 0,87

(d) MAX - N1 : (1) Jouer le 9 et (2) Donner un coup à blanc.
1 levée = 70,89% - 0 levée = 29,11% R = 0,71

N°6 **(a)** (N) x
(S) Vxxxxx

(b) (N) x
(S) V10xxxx

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : (1/2/3) Jouer des petites cartes jusqu'à ce que le Valet soit maître.
3 levées = 35,53% - 2 levées = 48,45% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,18

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer le Valet.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 38,76% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,28

N°6 Ajouter :

(c) (N) x
(S) V1076xx

(d) (N) x
(S) V10765x

(e) (N) x
(S) V108xxx

(f) (N) x
(S) V1086xx

(c) MAX - N3 - N1 : Cf (b) (1/2) Donner deux coups à blanc puis (3) Jouer le Valet.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 38,76% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,28

SO2 (+ 2,42) : (1) Attaquer vers le 10 (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer le Valet.
3 levées = 41,99% - 2 levées = 44,41% - 1 levée = 12,11%
0 levée = 1,49% R = 2,27

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N3 - N1

Page 466 **N.B**. **Si le 5 est en Sud** (V10765x) le maniement SO2 devient le MAX **: (d) ci-dessous**

(d) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer le Valet.
3 levées = 41,99% - 2 levées = 46,83% - 1 levée = 10,43%
0 levée = 0,75% R = 2,30

N3 : Cf (b) (1/2) Donner deux coups à blanc puis (3) Jouer le Valet.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 38,75% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,28

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : 1T ou 1K = MAX - N2 - N1
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 3 levées : Tout contrat = N2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2 - N1

(e) MAX - N3 - N1 : Cf (b) (1/2) Donner deux coups à blanc puis (3) Jouer le Valet.
ou
(1) Attaquer vers le 8 et (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 38,75% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% **R = 2,277**

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 10 (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer le Valet.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 41,59% - 1 levée = 13,32%
0 levée = 1,49% **R = 2,273**

N.B. Pour (e/f) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N3 - N1

(f) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale un honneur (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** un petit.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 39,97% - 1 levée = 13,32%
0 levée = 1,49% **R = 2,289**

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le 10 (2) Donner un coup à blanc (3) Jouer le Valet. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 42,80% - 1 levée = 12,11%
0 levée = 1,49% **R = 2,285**

N.B. La présence du 5 en Sud (x / V10865x) augmente le rendement :
R = 2,32

Page 467 **N°7** **(a)** (N) x
(S) V109xxx

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Valet. Si (1) Est intercale un honneur (2/3) Jouer le Valet et le 10.
3 levées = 64,60% - 2 levées = 26,64% - 1 levée = 8,01%
0 levée = 0,75% R = 2,55

Page 467 **N°7 Ajouter :**

(b) (N) x
(S) V1097xx

(c) (N) x
(S) V10976x

(d) (N) x
(S) V1098xx

(b) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 7.
3 levées = 64,60% - 2 levées = 30,28% - 1 levée = 4,37%
0 levée = 0,75% R = 2,59

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 64,60% - 2 levées = 27,85% - 1 levée = 6,80%
0 levée = 0,75% R = 2,56

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 67,02% - 2 levées = 31,49% - 1 levée = 1,49% R = 2,66

(d) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 8.
3 levées = 87,61% - 2 levées = 10,90% - 1 levée = 1,49% R = 2,86

N.B. La présence du 7 en Sud (x / V10987x) augmente le rendement :
3 levées = 98,51% R = 2,99

N°8 **(a)** (N) x
(S) V1087xx

(a) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Valet.
3 levées = 51,68% - 2 levées = 40,77% - 1 levée = 6,80%
0 levée = 0,75% R = 2,43

SO2 (+ 1,21) : (1) Donner un coup à blanc. Si Est intercale un honneur (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** le 8. Sinon (2) Jouer le 8.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 48,45% - 1 levée = 4,84%
0 levée = 1,49% R = 2,37

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX - N3
3SA = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N3 - N1

N°8 Ajouter (avec le 5 en Sud) :

(b) (N) x
(S) V10875x

(b) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Jouer le Valet.
3 levées = 51,68% - 2 levées = 41,98% - 1 levée = 5,59%
0 levée = 0,75% R = 2,45

SO2 (+ 2,53) : (1) Attaquer vers le 5. Si Est intercale un honneur (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** le 8. Sinon (2) Jouer le 8.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 50,87% - 1 levée = 3,06%
0 levée = 0,75% R = 2,41

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N3 - N1

Page 467 **N°8 Ajouter (avec le 6 en Nord) :**

(c)	(N) 6	**(d)**	(N) 6	**(e)**	(N) 6
	(S) V1087xx		(S) V10874x		(S) V10875x

(c) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 (sauf si Est défausse) et (2) Jouer le Valet.
3 levées = 51,68% - 2 levées = 40,77% - 1 levée = 7,55% **R = 2,441**

SO2 (+ 6,06) : (1) Laisser courir le 6. Si Est intercale un honneur (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** le 8. Sinon (2) Jouer le 8.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 53,29% - 1 levée = 1,49% **R = 2,437**

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N3 - N1

(d) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 (sauf si Est défausse) et (2) Jouer le Valet.
3 levées = 51,68% - 2 levées = 41,98% - 1 levée = 6,34% R = 2,45

SO2 (+ 4,85) : (1) Laisser courir le 6. Si Est intercale un honneur (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** le 8. Sinon (2) Jouer le 8.
ou bien
(1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet. Si Est fournit le 5, mettre le 10 et (2) Jouer le Valet. Sinon laisser courir le 6 et (2) Jouer le Valet.
3 levées = 45,22% - 2 levées = 53,29% - 1 levée = 1,49% R = 2,44

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N3 - N1

(e) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le 10 (sauf si Est défausse) et (2) Jouer le Valet.
3 levées = 54,10% - 2 levées = 45,15% - 1 levée = 0,75% R = 2,53

SO2 (+ 6,06) : (1) Laisser courir le 6. Si Est intercale un honneur (2) Jouer **soit** le Valet, **soit** le 8. Sinon (2) Jouer le 8.
3 levées = 46,43% - 2 levées = 53,57% R = 2,46

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = MAX - N3 - N1
Non Vulnérable
S'il faut réaliser 2 levées : Partielle = MAX
Vulnérable 3SA = SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N3 - N1

N°8 Ajouter (avec le 6 en Sud) :

(f)	(N) x
	(S) V10876x

(f) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer le Valet et le 10.
3 levées = 54,10% - 2 levées = 44,41% - 1 levée = 1,49% R = 2,53

Page 467 **Ajouter N°8 BIS :**

(a) (N) 9 — (S) V107xxx

(b) (N) 9 — (S) V108xxx

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
3 levées = 51,68% - 2 levées = 34,72% - 1 levée = 12,11%
0 levée = 1,49% R = 2,37

(b) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
3 levées = 83,98% - 2 levées = 14,53% - 1 levée = 1,49% R = 2,82

N°9 **(a)** (N) x — (S) V98xxx

(b) (N) x — (S) V9876x

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est fournit le 10 ou un petit, mettre le Valet et (2) Donner un coup à blanc. Si Est intercale un gros honneur, jouer (2) le Valet et (3) le 9.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 41,59% - 1 levée = 13,32%
0 levée = 1,49% R = 2,27

N.B. La présence du 6 en Sud (x / V986xx) augmente le rendement : R = 2,29
La présence du 6 et du 5 en Sud (x / V9865x) augmente le rendement : R = 2,32

(b) MAX - N3 - N2 - (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un gros honneur (2) Jouer le Valet.
3 levées = 46,03% - 2 levées = 52,48% - 1 levée = 1,49% R = 2,45

(b) VAR - Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 9. (2) Jouer le Valet.
3 levées = 44,81% - 2 levées = 53,70% - 1 levée = 1,49% R = 2,43

N°9 Ajouter (sans le 6) :

(c) (N) x — (S) V987xx

(d) (N) x — (S) V9875x

(c) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 48,85% - 1 levée = 6,80%
0 levée = 0,75% R = 2,35

SO2 (+ 1,21) : (1) Donner un coup à blanc (2) Jouer le 9.
3 levées = 40,37% - 2 levées = 53,29% - 1 levée = 4,85%
0 levée = 1,49% R = 2,33

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd au 10 (2) Donner un coup à blanc. Sinon (2) Jouer le Valet.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 47,64% - 1 levée = 8,01%
0 levée = 0,75% R = 2,34

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N3 - N1
Non Vulnérable **1C et + = SO2**
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = SO2
Vulnérable

Page 467

(d) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 5. Si Est founit le 6, **soit** mettre le Valet et (2) Jouer le 9, **soit** mettre le 9 et (2) Jouer le Valet.
3 levées = 41,99% - 2 levées = 54,10% - 1 levée = 3,16%
0 levée = 0,75% **R = 2,373**

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP

N3 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur (2) Jouer le Valet. Si Est fournit petit mettre soit le Valet, soit le 9. Si Est fournit le 6 mettre **soit** le 9, **soit** le Valet.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 50,06% - 1 levée = 5,59%
0 levée = 0,75% **R = 2,365**

VAR - N3 : (1) Attaquer vers le 9.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 48,85% - 1 levée = 6,80%
0 levée = 0,75% R = 2,35

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2 - N1
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N2 - N1

Ajouter N°9 BIS :

(a) (N) 9
(S) V87xxx

(b) (N) 9
(S) V876xx

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet et (2) Donner un coup à blanc.
Si Est intercale un gros honneur, jouer (2) le Valet et (3) le 8.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 41,59% - 1 levée = 13,32%
0 levée = 1,49% R = 2,27

(b) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
3 levées = 43,60% - 2 levées = 54,91% - 1 levée = 1,49% R = 2,42

Ajouter N°9 TER :

(a) (N) x
(S) V97xxx

(b) (N) x
(S) V976xx

(c) (N) x
(S) V9765x

(d) (N) x
(S) V87xxx

(a/d) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 10 ou (a) le 8, (d) le 9 (2) Jouer le Valet, mais si Ouest fournit une petite carte (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Valet.
3 levées = 37,14% - 2 levées = 46,84% - 1 levée = 14,53%
0 levée = 1,49% R = 2,20

(b) MAX - N3 - N1 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 10 ou le 8 (2) Jouer le Valet, mais si Ouest fournit une petite carte (2) Donner un coup à blanc. Si (1) Est fournit le 10, mettre le Valet et (2) Jouer le 9. Si (1) Est fournit le 8, mettre le 9 et (2) Jouer le Valet. Sinon (1) Mettre le Valet.
3 levées = 38,76% - 2 levées = 46,43% - 1 levée = 13,32%
0 levée = 1,49% **R = 2,224**

SO2 (+ 1,21) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Est intercale un honneur (2) Donner un coup à blanc. Si (1) Est fournit le 10 (2) Jouer le 9. Si Est fournit le 8 mettre le Valet et (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 37,14% - 2 levées = 49,26% - 1 levée = 12,11%
0 levée = 1,49% **R = 2,220**

Page 467 **N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N3 - N1

(c) MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Attaquer vers Sud. Si Est intercale un honneur et si Ouest fournit le 10 ou le 8 (2) Jouer le Valet, mais si Ouest fournit une petite carte (2) Donner un coup à blanc. Si (1) Est fournit le 8 mettre le 9 et (2) Jouer le Valet. Sinon (1) Mettre le Valet.
3 levées = 38,76% - 2 levées = 50,06% - 1 levée = 10,43%
0 levée = 0,75% R = 2,27

N°10 **(a)** (N) x
(S) Vxxxxxx

(a) MAX - N4 - N3 : (1/2/3) Jouer des petites cartes jusqu'à ce que le Valet soit maître.
4 levées = 67,83% - 3 levées = 28,26% - 2 levées = 3,91% R = 3,64

N.B. Le maniement et les pourcentages sont identiques avec en Sud le 9 sans le 8 ou le 10 sans le 9.

Page 468 **N°11** **(a)** (N) x **(b)** (N) x
(S) V109xxxx (S) V98xxxx

(a) MAX - N4 : (1) Donner un coup à blanc, mais si possible en attaquant vers Sud, dans le cas où Est seait tenté d'intercaler un honneur lorsqu'il détient ARDx(x).
4 levées = 84,78% - 3 levées = 11,31% - 2 levées = 3,91% R = 3,81

(b) Rectifier le diagramme : (S) V98xxxx
(b) MAX - N4 - N3 - (a) SO3 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le Valet.
(a) 4 levées = 81,96% - 3 levées = 16,08% - 2 levées = 1,96% R = 3,80
(b) 4 levées = 70,65% - 3 levées = 25,44% - 2 levées = 3,91% R = 3,67

N.B. (b) Avec le 7 en Sud (x / V987xxx) :
4 levées = 90,43% - 3 levées = 7,61% - 2 levées = 1,96% R = 3,88

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

N°11 Ajouter :

(c) (N) x **(d)** (N) x **(e)** (N) x
(S) V1097xxx (S) V1098xxx (S) V108xxxx

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 7.
4 levées = 90,43% - 3 levées = 7,61% - 2 levées = 1,96% R = 3,88

(d) MAX - N4 : (1) Jouer le Valet.
4 levées = 96,09% - 3 levées = 3,91% R = 3,96

(e) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 70,65% - 3 levées = 25,44% - 2 levées = 3,91% R = 3,67 **Cf.(b)**

N.B. La présence du 7 en Sud (x / V1087xxx) augmente le rendement :
4 levées = 73,48% R = 3,72

Ajouter N°11 BIS :

(a) (N) 9 **(b)** (N) 9 **(c)** (N) 9
(S) V107xxxx (S) V108xxxx (S) V87xxxx

(a) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le 9 et le 7.
4 levées = 73,48% - 3 levées = 22,61% - 2 levées = 3,91% R = 3,70

Page 468

(b) MAX - N4 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
4 levées = 96,09% - 3 levées = 3,91% R = 3,96

(c) MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
4 levées = 70,65% - 3 levées = 25,44% - 2 levées = 3,91% R = 3,67

N°12 **(a)** (N) x
(S) 10987xxx

MAX - N4 - N3 : (1) Attaquer vers le 10 (pour le cas où les cinq cartes manquantes sont en Est).
4 levées = 67,83% - 3 levées = 30,21% - 2 levées = 1,96% R = 3,66

N°12 Ajouter :

(b) (N) 9
(S) 10876xxx

(b) MAX - N4 : (1/2) Jouer le 9 et le 10.
4 levées = 67,83% - 3 levées = 32,17% R = 3,68

N°13 **(a)** (N) x
(S) V109xxxxx

MAX - N6 - N5 : (1) Attaquer vers le 9 (pour le cas où les quatre cartes manquantes sont en Est).
6 levées = 40,70% - 5 levées = 54,52% - 4 levées = 4,78% R = 5,36

N°13 Ajouter :

(b) (N) 9
(S) V10xxxxxx

(b) MAX - N6 - N5 : (1/2) Jouer le 9 et le Valet.
6 levées = 40,70% - 5 levées = 49,73% - 4 levées = 9,57% R = 5,31

N°14 **(a)** (N) **-**
(S) V10xxxx

(b) (N) **-**
(S) V10xxxxx

MAX - (a) N3 - N2 - N1 - (b) N4 - N3 - N2 : (1/2) Donner deux coups à blanc (3/4) Jouer le Valet et le 10.
(a) 3 levées = 1,78% - 2 levées = 64,76% - 1 levée = 26,16%
0 levée = 7,30% R = 1,61
(b) 4 levées = 45,22% - 3 levées = 38,76% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,28

N°14 **Ajouter avec le 9 :**

(c) (N) **-**
(S) V109xxx

(d) (N) **-**
(S) V109xxxx

(c) MAX - N3 - N2 - N1 : (1/2) Donner deux coups à blanc (3) Jouer le Valet.
3 levées = 6,14% - 2 levées = 77,84% - 1 levée = 11,63%
0 levée = 4,40% R = 1,86

(d) MAX - N4 - N3 - N2 : Cf (b)
4 levées = 45,22% - 3 levées = 46,02% - 2 levées = 7,27%
1 levée = 1,49% R = 3,35

Page 469 **N°15** **(a)** (N) **-**

(S) V109xxxxx

MAX - N5 - N4 : (1) Donner un coup à blanc (2/3) Jouer le Valet et le 10.
5 levées = 84,78% - 4 levées = 11,31% - 3 levées = 3,91% R = 4,81

N°16 **(a)** (N) **-**

(S) V1097xxx

MAX - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc, puis (2/3/4) Jouer le Valet, le 10 et le 9.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 4,84%
1 levée = 1,49% R = 3,374

N4 : (1/2/3) Jouer le Valet, le 10 et le 9.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 34,72% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,366

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : N4
S'il faut réaliser 1, 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2

N°16 **Ajouter :**

(b) (N) **-**

(S) V1097xx

MAX - N3 : (1/2/3) Jouer le Valet, le 10 et le 9.
3 levées = 26,64% - 2 levées = 44,26% - 1 levée = 22,76%
0 levée = 6,34% R = 1,91

SO2 (+ 13,07) - SO1 (+ 2,91) : (1/2) Donner deux coups à blanc.
3 levées = 6,14% - 2 levées = 77,84% - 1 levée = 12,60%
0 levée = 3,43% R = 1,87

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2 - SO1
S'il faut réaliser 1 levée : 1T ou 1K = MAX - N3
Non Vulnérable 1C et + = SO2 - SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat = SO2 - SO1
Vulnérable

N°17 **(a)** (N) - **(b)** (N) - **(c)** (N) -

(S) V10876x (S) V1087xxx (S) V1087xxxx

(a/c) MAX - (a) N3 - N2 - (c) N5 - N4 et (b) N4 : Jouer (1/2) Jouer le Valet et le 10, puis (3/4) le 8 et le 7.
(a) 3 levées = 8,72% - 2 levées = 84,94% - 1 levée = 6,34% R = 2,02
(b) 4 levées = 51,68% - 3 levées = 34,72% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,366
(c) 5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

(b) Rectifier le maniement MAX :

MAX - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc (2) Jouer le 8.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 4,84%
1 levée = 1,49% R = **3,374**

alors que le maniement indiqué : Jouer (1/2) le Valet et le 10, est seulement **N4** (51,68%) avec R = **3,366**

Page 469 **Ajouter N°17 BIS :**

(a) (N) -
(S) V10865xx

(b) (N) -
(S) V10875xx

(c) (N) -
(S) V10876xx

(a) MAX - N4 - N2 : (1/2) Donner deux coups à blanc (3) Jouer le Valet.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 41,18% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,30

SO3 (+ 2,42) : (1) Jouer le Valet (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le 10.
4 levées = 38,76% - 3 levées = 50,06% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,26

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(b) MAX - N4 - N2 : (1/2) Jouer le Valet et le 10.
4 levées = 51,68% - 3 levées = 37,14% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,39

SO3 (+ 4,84) : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Jouer le Valet.
4 levées = 45,22% - 3 levées = 48,44% - 2 levées = 4,85%
1 levée = 1,49% R = 3,37

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1, 2 ou 4 levées : MAX - N4 - N2
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

(c) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Valet et le 10.
4 levées = 54,10% - 3 levées = 44,41% - 2 levées = 1,49% R = 3,53

N°18 **(a)** (N) -
(S) V1087xx

MAX - N3 - N2 - N1 : (1) Donner un coup à blanc. (2) Jouer le Valet et (3) Jouer le 8.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 73,48% - 1 levée = 21,31%
0 levée = 3,43% R = 1,74

Ajouter N°18 BIS :

(a) (N) -
(S) V108xxx

(b) (N) -
(S) V108543

(c) (N) -
(S) V10865x

(d) (N) -
(S) V10875x

(e) (N) -
(S) V108754

(f) (N) -
(S) V10876x

(a) MAX - N3 - N2 - N1 : (1/2) Donner deux coups à blanc (3) Jouer le Valet.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 69,11% - 1 levée = 21,81%
0 levée = 7,30% R = 1,65

(b) MAX - N3 - N2 : (1/2) Donner deux coups à blanc (3) Jouer le Valet.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 69,11% - 1 levée = 21,81%
0 levée = 7,30% R = 1,65

SO1 (+ 2,91) : (1) Jouer le Valet. Si le 9 apparaît (2) Jouer le 10. Sinon (2/3) Donner deux coups à blanc.
2 levées = 66,53% - 1 levée = 29,07% - 0 levée = 4,40% R = 1,62

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3 - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 469 **(c) MAX - N2 :** (1/2) Jouer le Valet et le 10.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 76,71% - 1 levée = 16,47%
0 levée = 5,37% R = 1,74

N3 - SO1 (+ 2,91) : (1/2) Donner deux coups à blanc (3) Jouer le Valet.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 69,11% - 1 levée = 26,65%
0 levée = 2,46% R = 1,70

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N2 (jamais N3 !!)
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(d) MAX - N3 - N1 : (1) Donner un coup à blanc (2/3) Jouer le Valet et le 10.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 73,47% - 1 levée = 22,29%
0 levée = 2,46% **R = 1,746**

SO2 (+ 2,91) : (1/2) Jouer le Valet et le 10.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 76,71% - 1 levée = 16,47%
0 levée = 5,37% **R = 1,742**

N.B. Pour (d) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3 - N1
S'il faut réaliser 2 levées : SO2
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N3 - N1

(e) MAX - N2 : (1/2) Jouer le Valet et le 10.
3 levées = 1,45% - 2 levées = 78,65% - 1 levée = 19,90% R = 1,82

N3 : (1) Jouer le Valet et (2) Donner un coup à blanc.
3 levées = 1,78% - 2 levées = 75,41% - 1 levée = 22,81% R = 1,79

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N2 (jamais N3 !!)
S'il faut réaliser 1 ou 2 levées : MAX - N2

(f) MAX - N3 - N2 : (1/2) Jouer le Valet et le 10.
3 levées = 8,72% - 2 levées = 84,94% - 1 levée = 6,34% R = 2,02

N.B. La présence du 5 en Sud (- / V108765) augmente le rendement :
3 levées = 9,69% R = 2,10

Page 470 **N°19 Modifier la numérotation :**

(a) (N) -	**(b)** (N) -	**(c)** (N) -
(S) Vxxxxx	(S) Vxxxxxx	(S) Vxxxxxxx

MAX : Jouer des petites cartes jusqu'à ce que la longueur soit maîtresse. De même sans le Valet.
(a) 3 levées = 1,78% - 2 levées = 60,40% - 1 levée = 30,52%
0 levée = 7,30% R = 1,57
(b) 4 levées = 35,53% - 3 levées = 48,45% - 2 levées = 14,53%
1 levée = 1,49% R = 3,18
(c) 5 levées = 67,83% - 4 levées = 28,26% - 3 levées = 3,91% R = 4,64

N.B. (a) Sans le Valet :
2 levées = 62,18% - 1 levée = 30,52% - 0 levée = 7,30% R = 1,55

Page 470 **Ajouter N°19 BIS :**

(a) (N) -
(S) 108765

(b) (N) -
(S) 109765

(c) (N) -
(S) 109865

(d) (N) -
(S) 109875

(e) (N) -
(S) 10987x

(a) MAX - N1 : (1) Jouer le 10.
1 levée = 33,08% - 0 levée = 66,92% R = 0,33

(b) MAX - N1 : (1) Jouer le 10.
1 levée = 37,36% - 0 levée = 62,64% R = 0,37

(c/d) MAX - N1 : (1) Jouer le 10.
1 levée = 55,03% - 0 levée = 44,97% R = 0,55

(e) MAX - N1 : (1) Donner un coup à blanc et (2) Jouer le 10.
1 levée = 41,19% - 0 levée = 58,81% R = 0,41

Ajouter N°19 TER :

(a) (N) -
(S) 1098xxx

(b) (N) -
(S) 1098654

(c) (N) -
(S) 1098754

(d) (N) -
(S) 10987xx

(e) (N) -
(S) 109876x

(f) (N) -
(S) 1087654

(a) MAX - N2 - N1 : (1/2) Donner deux coups à blanc (3) Jouer le 10.
2 levées = 70,89% - 1 levée = 21,81% - 0 levée = 7,30% R = 1,64

(b/c) MAX - N2 : (1) Jouer le 10.
2 levées = 71,86% - 1 levée = 28,14% R = 1,72

(d) MAX - N2 - N1 : (1) Donner un coup à blanc. Si un honneur apparaît (2) Jouer le 10. Sinon (2) Donner un second coup à blanc.
2 levées = 70,89% - 1 levée = 25,68% - 0 levée = 3,43% R = 1,67

(e) MAX - N2 : (1) Jouer le 10.
2 levées = 92,70% - 1 levée = 7,30% R = 1,93

(f) MAX - N2 : (1) Jouer le 10.
2 levées = 63,14% - 1 levée = 36,86% R = 1,63

N°20 **(a)** (N) -
(S) V987xxx

(b) (N) -
(S) V987xxxx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc. (2/3 Jouer le Valet et le 9.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 58,14% - 2 levées = 4,84%
1 levée = 1,49% R = 3,28

(b) MAX - N5 - N4 : (1/2) Jouer le Valet et le 9.
5 levées = 73,48% - 4 levées = 22,61% - 3 levées = 3,91% R = 4,70

N.B. La présence du 6 assure 4 levées : R = 4,73

Ajouter N°20 BIS :

(a) (N) -
(S) V9865xx

(b) (N) -
(S) V9876xx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Jouer le Valet et (2) Donner un coup à blanc.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 53,29% - 2 levées = 9,69%
1 levée = 1,49% R = 3,23

(b) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le Valet et le 9.
4 levées = 37,95% - 3 levées = 60,56% - 2 levées = 1,49% R = 3,36

Ajouter N°20 TER :

(a) (N) -
(S) 108765xx

(b) (N) -
(S) 109865xx

(c) (N) -
(S) 10987xxx

(d) (N) -
(S) 109876xx

(a) MAX - N4 - N3 - N2 : (1/2) Jouer le 10 et le 8.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,20

(b) MAX - N4 - N3 - N2 : (1/2) Jouer le 10 et le 9.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 50,87% - 2 levées = 12,11%
1 levée = 1,49% R = 3,20

(c) MAX - N4 - N3 - N2 : (1) Donner un coup à blanc et (2/3) Jouer le 10 et le 9.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 58,13% - 2 levées = 4,85%
1 levée = 1,49% R = 3,28

(d) MAX - N4 - N3 : (1/2) Jouer le 10 et le 9.
4 levées = 35,53% - 3 levées = 62,98% - 2 levées = 1,49% R = 3,34

AVEC AU MOINS DEUX CARTES EN NORD

N°21

(a) (N) xx
(S) V10xx

(b) (N) xx
(S) V109x

(c) (N) 10x
(S) V9xx

(d) (N) 10x
(S) V97x

(a) Rectifier le maniement :
MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il est pris en Ouest (2) Donner un coup à blanc.
Si Est intercale un honneur (2) Attaquer à nouveau vers le 10.
1 levée = 24,73% - 0 levée = 75,27% R = 0,25

(b/c) MAX - N1 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet. (3) Jouer le petit.
(b) 1 levée = 77,05% - 0 levée = 22,95% R = 0,77
(c) 1 levée = 49,13% - 0 levée = 50,87% R = 0,49

N.B.(b) La présence du 7 en Sud (xx / V1097) aumente le rendement mais ne modifie pas le maniement :
1 levée = 79,71% - 0 levée = 20,29% R = 0,80

(d) MAX - N1 : Attaquer (1) vers le 10 et (2) vers le 7.
1 levée = 63,18% - 0 levée = 36,82% R = 0,63

(d) VAR : (1/2) Attaquer vers le 10 et le Valet.
1 levée = 53,49% - 0 levée = 46,51% R = 0,53

Page 470 **Ajouter N°21 BIS :**

(a) (N) 107 — (S) V9xx

(b) (N) 106 — (S) V97x

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 7.
1 levée = 54,78% - 0 levée = 45,22% R = 0,55

(b) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le 7.
1 levée = 63,18% - 0 levée = 36,82% R = 0,63

Page 471 **N°22**

(a) (N) 107 — (S) V8xx

(b) (N) 10x — (S) V87x

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 7. Jouer (2) le 10 et (3) le Valet.
ou bien
(1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur, jouer (2) le 10 et (3) le Valet.
Si le 10 perd (2) Attaquer vers le Valet et si Est intercale un honneur (3) Jouer le Valet
1 levée = 18,17% - 0 levée = 81,83% R = 0,18

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

(b) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest intercale un honneur, jouer (2) le 10 et (3) le Valet. Si (1) le 10 perd (2) Attaquer vers le 7 et (3) Jouer le Valet.
1 levée = 23,50% - 0 levée = 76,50% R = 0,23

N°22

(c) (N) xx — (S) V108x

(d) (N) xx — (S) V1087

(c) Rectifier le maniement :
MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8. Si le 8 est pris du 9 en Ouest (2) Donner un coup à blanc. Si le 8 est pris d'un honneur en Ouest (2) Attaquer vers le 10. Si Est intercale un honneur au premier tour (2) Attaquer vers le 8.
1 levée = 37,57% - 0 levée = 62,43% R = 0,38

VAR : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet. Si (2) Est intercale un honneur (3) Jouer le Valet.
1 levée = 36,19% - 0 levée = 63,81% R = 0,36

(d) MAX - N1 : (1/2) Attaquer vers le 7 et vers le 8.
1 levée = 53,07% - 0 levée = 46,93% R = 0,53

Ajouter N°22 BIS :

(a) (N) 10x — (S) Vxxx

(b) (N) 10x — (S) V7xx

(c) (N) 10x — (S) V8xx

(a) MAX - N1 : (1) Jouer le 10 et (2/3) Donner des coups à blanc.
1 levée = 1,78% - 0 levée = 98,22% R = 0,02

(b) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers le Valet.
1 levée = 5,01% - 0 levée = 94,99% R = 0,05

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Attaquer vers le Valet.
1 levée = 15,99% - 0 levée = 84,01% R = 0,16

Page 471 **N°23** **(a)** (N) xx **(b)** (N) xx

(S) V98x (S) V987

(a) MAX - N1 : (1/2) Attaquer vers le 8 et vers le 9. Si Est intercale un ou deux gros honneurs (3) Jouer le Valet. Sinon (3) Jouer le petit.
1 levée = 13,73% - 0 levée = 86,27% R = 0,14

(b) MAX - N1 : (1/2) Attaquer vers le 8 et vers le 9. (3) Jouer le Valet.
1 levée = 18,17% - 0 levée = 81,83% R = 0,18

N°23 **Ajouter :**

(c) (N) 7x **(d)** (N) 76

(S) V98x (S) V98x

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Laisser courir le 7.
1 levée = 14,21% - 0 levée = 85,79% R = 0,14

(d) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 7 et (2) Attaquer vers le 8. **Cf.23(b)**
1 levée = 18,17% - 0 levée = 81,83% R = 0,18

N°24 **Ajouter (b) :**

(a) (N) xxx **(b)** (N) xx

(S) Vxxx (S) Vxxxx

(a) MAX - N1 - (et Est = CPF) : (1/2) Attaquer vers le Valet. (2/3) Renouveler si Est intercale des gros honneurs.
1 levée = 44,75% - 0 levée = 55,25% R = 0,45

VAR (Ouest = CPF) : (1/2) Donner deux coups à blanc et (3) Attaquer vers le Valet.
1 levée = 40,37% - 0 levée = 59,63% R = 0,40

(b) MAX - N2 - N1 : (1/2/3) Donner des coups à blanc.
2 levées = 35,53% - 1 levée = 48,45% - 0 levée = 16,02% R = 1,20

Page 472 **N°25** **(a)** (N) xxx **(b)** (N) xx

(S) V10xx (S) V10xxx

MAX - (a) N1 - (b) N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet. (a) Si Est intercale un honneur (3) Renouveler.
(a) 1 levée = 67,76% - 0 levée = 32,24% R = 0,68
(b) 2 levées = 45,22% - 1 levée = 43,14% - 0 levée = 11,64% R = 1,34

N°26 **(a)** (N) xxx **(b)** (N) xx

(S) V108x (S) V108xx

(a) MAX - N1 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet (Est = CPF)
ou bien
Attaquer (1) vers le 10, (2) vers le 8 et, si nécessaire (3) vers le Valet (Ouest = CPF).
1 levée = 72,61% - 0 levée = 27,39% R = 0,73

N.B. (a) Les 2 maniements sont MTPP.

N.B. (a) La présence du 7 en Sud (xxx / V1087) augmente le rendement :
1 levée = 77,05% R = 0,77

Le maniement indiqué dans le dictionnaire n'est MAX que pour (a). C'est VAR 1 pour (b).

Page 472 **(b) MAX - N2 - N1 :** Attaquer (1) Vers le 8 et (2) vers le 10. Si (1) Est intercale un honneur (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 56,52% - 1 levée = 34,26% - 0 levée = 9,22% R = 1,47

(b) VAR 1 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet (Est = CPF).
2 levées = 54,91% - 1 levée = 33,45% - 0 levée = 11,64% R = 1,43

(b) VAR 2 : (1) Attaquer vers le 8. Si Est intercale un honneur (2) Renouveler. Si Ouest prend d'un honneur (2) Donner un coup à blanc en attaquant vers Sud (pour provoquer une erreur de la défense avec 4/5 cartes par 2 honneurs en Est).
Si (1) Ouest prend du 9 (2) Attaquer vers le 10
2 levées = 51,66% - 1 levée = 35,49% - 0 levée = 12,85% R = 1,39
mais, si au second tour, Est intercale avec 4/5 cartes par 2 honneurs :
2 levées = 61,37% - 1 levée = 26,99% - 0 levée = 11,64% R = 1,50

N°26 **Ajouter :**

(c) (N) xx
(S) V1087x

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 8. S'il est pris par un honneur (2) Attaquer vers le 7
2 levées = 64,60% - 1 levée = 32,23% - 0 levée = 3,17% R = 1,61

N°27 **(a)** (N) 10xx
(S) V8xx

(b) (N) 10x
(S) V8xxx

(a) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Ouest intercale un honneur. Sinon, attaquer (2) vers le 8 et (3) vers le Valet.
1 levée = 73,76% - 0 levée = 26,24% R = 0,74

N.B. La présence du 7 en Nord (107x / V8xx) ou en Sud (10xx / V87x) augmente le rendement : 1 levée = 77,05% R = 0,77

(b) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 10. Si Ouest fournit le 9 (2) Jouer un petit. Sinon (2) Attaquer vers le Valet. Ouest doit fournir le 9 losqu'il détient 9x (meilleure défense).
2 levées = 43,60% - 1 levée = 41,59% - 0 levée = 14,81% R = 1,29
mais si Ouest fournit un petit lorsqu'il détient 9x :
2 levées = 46,83% - 1 levée = 38,36% - 0 levée = 14,81% R = 1,32

SO1 (+ 1,21) : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
2 levées = 41,99% - 1 levée = 44,41% - 0 levée = 13,60% R = 1,28

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N°27 **Ajouter :**

(c) (N) 10xx
(S) V87x

(d) (N) 10x
(S) V87xx

(e) (N) 107
(S) V8xxx

(c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Ouest intercale un honneur. Sinon attaquer (2) Vers le 7 et (3) Vers le 8.
1 levée = 78,60% - 0 levée = 21,40% R = 0,79

(d) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 10. S'il perd (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 51,68% - 1 levée = 44,69% - 0 levée = 3,63% R = 1,48

(e) MAX - N2 - N1 : (1) Jouer le 10. Si Est fournit le 9 (2) Laisser courir le 7. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 46,83% - 1 levée = 39,57% - 0 levée = 13,60% R = 1,33

N.B. La présence du 6 en Sud (107 / V86xx) augmente le rendement :
2 levées = 54,10% R = 1,54

Page 473 **N°28** **(a)** (N) 10xx
(S) V9xx

(b) (N) 10xx
(S) V97x

(c) (N) xxx
(S) V109x

(d) (N) xx
(S) V109xx

(a) Rectifier le maniement :

MAX - N1 : Attaquer (1/2) vers le 9 et le Valet.
1 levée = 86,68% - 0 levée = 13,32% R = 0,87

(b) Rectifier le maniement :

MAX - N1 : Attaquer (1/2) vers le 9 et le Valet **ou** (1) Attaquer vers le 9 et (2) vers le 7.
1 levée = 91,12% - 0 levée = 8,88% R = 0,91

(c) MAX - N1 - (d) MAX - N2 - N1 : Attaquer (1/2) vers le 9 et vers le 10. (c) Si nécessaire (3) Attaquer vers le Valet.
(c) 1 levée = 90,78% - 0 levée = 9,22% R = 0,91
(d) 2 levées = 74,29% - 1 levée = 21,34% - 0 levée = 4,38% R = 1,70

N°28 **Ajouter :**

(e) (N) 107x
(S) V9xx

MAX - N1 : Attaquer (1/2) vers le 9 et le 10.
1 levée = 90,31% - 0 levée = 9,69% R = 0,90

N°29 **(a)** (N) xx
(S) V1097x

MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 9. (2) Renouveler si Est intercale un honneur. Sinon (2) Attaquer **soit** vers le 10 (**Est = CPF**), **soit** vers le 7 (**Ouest = CPF**).
2 levées = 78,73% - 1 levée = 18,10% - 0 levée = 3,17% R = 1,76

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

N°30 **(a)** (N) 10xx
(S) Vxxx

(b) (N) 10x
(S) V9xxx

(a) MAX - N1 - (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Ouest intercale un honneur. Sinon (2) Donner un coup à blanc. (3) Attaquer vers le Valet.
1 levée = 68,51% - 0 levée = 31,49% R = 0,69

(b) MAX - N2 - (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le 10. (2) Donner un coup à blanc et (3) Jouer le Valet.
2 levées = 64,59% - 1 levée = 28,14% - 0 levée = 7,27% R = 1,57

(a) VAR - (b) SO1 (+ 3,64) - (et Est = CPF) : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.
(a) Si Ouest intercale un honneur (2) Renouveler et (3) Attaquer vers le Valet.
(a) 1 levée = 62,45% - 0 levée = 37,55% R = 0,62
(b) 2 levées = 54,91% - 1 levée = 41,46% - 0 levée = 3,63% R = 1,51

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

Page 473 **N°30** **Ajouter :**

(c) (N) 10x
(S) V97xx

(d) (N) 107
(S) V9xxx

(e) (N) 10x
(S) V98xx

(f) (N) 108
(S) V9xxx

(c) MAX - N2 - N1 : Attaquer (1/2) vers le 10 et vers le 7.
2 levées = 71,06% - 1 levée = 25,31% - 0 levée = 3,63% R = 1,67

(d) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 7.
2 levées = 64,60% - 1 levée = 31,77% - 0 levée = 3,63% R = 1,61

VAR - N2 : (1) Attaquer vers le 10 et (2) Laisser courir le 7.
2 levées = 64,60% - 1 levée = 29,34% - 0 levée = 6,06% R = 1,59

(e) MAX - N2 : (1) **Soit** attaquer vers le 8, **soit** attaquer vers le 10.
2 levées = 87,61% - 1 levée = 12,39% R = 1,88

(f) MAX - N2 : (1/2) Laisser courir le 10 et le 8.
2 levées = 83,98% - 1 levée = 16,02% R = 1,84

Page 474 **N°31** **(a)** (N) xxx
(S) V98x

(b) (N) xxx
(S) V987

MAX - N1 : Attaquer (1/2) vers le 8 et vers le 9 et (3) vers le Valet.
(a) 1 levée = 63,32% - 0 levée = 36,68% R = 0,63
(b) 1 levée = 67,76% - 0 levée = 32,24% R = 0,68

N.B. (a) La présence du 7 en Nord (7xx / V98x) augmente le rendement :
2 levées = 67,26% R = 0,68

N°31 **Ajouter (c) :**

(c) (N) xxx
(S) V9xx

(c) MAX - N1 : Attaquer (1/2) vers le 9 et le Valet.
1 levée = 53,63% - 0 levée = 46,37% R = 0,54

Ajouter N°31 BIS :

(a) (N) V8x
(S) 7xxx

(b) (N) V9x
(S) 7xxx

(c) (N) V98
(S) 6xxx

(a/b/c) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le Valet (2) Renouveler si Ouest intercale un honneur.
(a) 1 levée = 37,14% - 0 levée = 62,86% R = 0,37
(b/c) 1 levée = 38,76% - 0 levée = 61,24% R = 0,39

N°32 **(a)** (N) xx
(S) V9xxx

(b) (N) xx
(S) V987x

MAX - N2 - N1 - (et Est = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. (2) Renouveler si Est intercale un gros honneur. (b) Sinon (2) Attaquer vers le 9.
(a) 2 levées = 38,76% - 1 levée = 46,43% - 0 levée = 14,81% R = 1,24
(b) 2 levées = 44,81% - 1 levée = 52,02% - 0 levée = 3,17% R = 1,42

N.B. (b) La présence du 6 assure 1 levée.

(b) VAR (Ouest = CPF ou CPL) : (1/2) Attaquer vers le 7 et vers le 8.
2 levées = 43,60% - 1 levée = 53,23% - 0 levée = 3,17% R = 1,40

Page 474 **N°32 Ajouter :**

(c) (N) xx
(S) V98xx

MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet
2 levées = 43,60% - 1 levée = 44,76% - 0 levée = 11,64% R = 1,32

SO1 (+ 0,46) : (1) Donner un coup à blanc. Si Est intercale un gros honneur (2) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 40,37% - 1 levée = 48,45% - 0 levée = 11,18% R = 1,29

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3P = MAX - N2
3SA = SO1

N°32 Ajouter (d) et (e) :

(d) (N) V9x
(S) 8xxx

(e) 7 (N) V9
ARD10
65 (S) 87xxx

MAX - (d) N1 - (e) N2 - N1 (et Ouest = CPF) : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest intercale un gros honneur (2) Renouveler l'attaque vers le Valet (d) ou Jouer le Valet (e). (3) Attaquer vers le 8 (d) ou Jouer le 8 (e).
(d) 1 levée = 46,02% - 0 levée = 53,98% R = 0,46
(e) 2 levées = 43,60% - 1 levée = 42,79% - 0 levée = 13,60% R = 1,30

VAR (Est = CPF) : Attaquer (1) Vers le 9 et (2) Vers le Valet (d) ou Jouer le Valet (e). (3) Attaquer vers le 8 (d) ou Jouer le 8 (e).
(d) 1 levée = 44,81% - 0 levée = 55,19% R = 0,45
(e) 2 levées = 43,60% - 1 levée = 41,58% - 0 levée = 14,81% R = 1,29

Ajouter N°32 BIS :

(a) (N) 7x
(S) V98xx

(b) (N) 7x
(S) V985x

(c) (N) 7x
(S) V9854

(d) (N) 7x
(S) V986x

(e) (N) 76
(S) V98xx

(a) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 43,60% - 1 levée = 49,60% - 0 levée = 6,80% R = 1,37

SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 9.
2 levées = 35,53% - 1 levée = 59,63% - 0 levée = 4,84% R = 1,31

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2
Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 3SA = SO1
S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat (1T à 3SA) = SO1
Vulnérable

(b) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 5. si Est fournit le 6 mettre **soit** le 7, **soit** le Valet.
2 levées = 41,99% - 1 levée = 54,84% - 0 levée = 3,17% R = 1,39

N2 : (1) Attaquer du petit vers Sud. Si Est fournit petit mettre le Valet, mais si Est fournit le 6 mettre **soit** le 7, **soit** le Valet.
2 levées = 43,60% - 1 levée = 50,81% - 0 levée = 5,59% R = 1,38

Page 474

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX - N1
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = N2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : MAX - N1

(c) MAX : (1) Attaquer vers le 5. si Est fournit le 6 mettre **soit** le 7, **soit** le Valet.
2 levées = 41,99% - 1 levée = 54,84% - 0 levée = 3,17% R = 1,39

N2 : (1) Attaquer du petit vers Sud. Si Est fournit petit mettre le Valet, mais si Est fournit le 6 mettre **soit** le 7, **soit** le Valet.
2 levées = 43,60% - 1 levée = 50,81% - 0 levée = 5,59% R = 1,38

SO1 : (1) Donner un coup à blanc.
2 levées = 35,53% - 1 levée = 62,05% - 0 levée = 2,42% R = 1,33

N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = N2
S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat = N2
Vulnérable
S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3P = MAX
3SA = SO1

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 46,02% - 1 levée = 53,98% R = 1,46

(e) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 7.
2 levées = 43,60% - 1 levée = 56,40% R = 1,44

VAR - N2 : (1) Attaquer vers le Valet.
2 levées = 43,60% - 1 levée = 50,34% - 0 levée = 6,06% R = 1,38

N°33 (a) (N) 8x
(S) 1097xx

(b) (N) xx
(S) 1098xx

(a) MAX - N2 - N1 : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 9.
2 levées = 35,53% - 1 levée = 59,63% - 0 levée = 4,84% R = 1,31

(b) MAX - N2 - N1 : (1) Donner un coup à blanc, mais en attaquant vers Sud pour provoquer une erreur de la défense. (2) Attaquer vers le 8.
2 levées = 35,53% - 1 levée = 53,29% - 0 levée = 11,18% R = 1,24

N°33 Ajouter (c) et (d) :

(c) (N) 8x
(S) 109xxx

(d) (N) xx
(S) 10987x

(c) MAX - N2 - N1 : (1) Attaquer vers le 8 et (2) Donner un coup à blanc.
2 levées = 35,53% - 1 levée = 48,45% - 0 levée = 16,02% R = 1,20

N.B. La présence du 6 en Sud augmente le rendement : R = 1,22

(d) MAX - N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le 7 et le 8.
2 levées = 35,53% - 1 levée = 61,30% - 0 levée = 3,17% R = 1,32

Page 475 **N°34** **(a)** (N) 8xx **(b)** (N) 8x

(S) 109xxx (S) 1097xxx

MAX - (a) N2 - (b) N3 : (1) Attaquer vers le 8. (2) Renouveler si Est défausse (a). Si Ouest défausse (2) Attaquer vers le 9. (3) Renouveler (a).

(a) 2 levées = 67,83% - 1 levée = 32,17% R = 1,68

(b) 3 levées = 67,83% - 2 levées = 32,17% R = 2,68

N.B. (b) Si le 7 fait défaut (8x / 109xxxx) :

3 levées = 67,83% - 2 levées = 28,26% - 1 levée = 3,91% R = 2,64

N°35 **(a)** (N) xxxx **(b)** (N) xxx

(S) Vxxx (S) Vxxxx

MAX - (a) N1 - (b) N2 : (1) Donner un coup à blanc. Si Ouest prend d'un gros honneur (2/3) Attaquer vers le Valet.

(a) 1 levée = 76,31% - 0 levée = 23,69% R = 0,76

(b) 2 levées = 76,31% - 1 levée = 19,78% - 0 levée = 3,91% R = 1,724

(a) VAR - (b) SO1 (+ 1,96) - et Est = CPF : (1) Attaquer vers le Valet. (2/3) Renouveler si nécessaire.

(a) 1 levée = 75,43% - 0 levée = 24,57% R = 0,75

(b) 2 levées = 73,48% - 1 levée = 24,56% - 0 levée = 1,96% R = 1,715

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2

S'il faut réaliser 1 levée : SO1

N°36 **(a)** (N) Vxxx **(b)** (N) Vxx

(S) 9xxx (S) 9xxxx

(a) Rectifier le maniement du dictionnaire :

MAX - (a) N1 - (b) N2 - N1 : (1) Attaquer vers le Valet. Si Ouest fournit le 10 et si le Valet perd (2/3) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale un gros honneur au premier tour (2/3) Attaquer vers le Valet.

(a) 1 levée = 78,26% - 0 levée = 21,74% R = 0,78

(b) 2 levées = 73,48% - 1 levée = 22,61% - 0 levée = 3,91% R = 1,70

N.B. (b) La présence du 8 en Sud augmente le rendement et assure une levée : R = 1,73

(a) VAR : (1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 10,mettre le Valet et (2/3) Attaquer vers le 9. Si Ouest intercale un gros honneur au premier tour (2/3) Attaquer vers le Valet. Sinon (1) Donner un coup à blanc et, si Est prend d'un gros honneur (2/3) Attaquer vers le Valet.

1 levée = 73,48% - 0 levée = 26,52% R = 0,73

La meilleure défense consiste pour Ouest à fournir le 10 lorsqu'il détient AR108, AD108 ou RD108,

Si Ouest ne fournit pas un 10 trompeur, mais fournit le 8 avec AR108, AD108 ou RD108 :

1 levée = 81,96% - 0 levée = 18,04% R = 0,82

N°36 Ajouter (c) et (d) :

(c) (N) Vxxx **(d)** (N) V9xx

(S) 987x (S) xxxx

(e) (N) V9xx **(f)** (N) Vxxx

(S) 8xxx (S) 9876

Page 475 **(c) MAX - N1 :** (1) Attaquer vers Nord et si Ouest fournit le 6, donner un coup à blanc. Si (1) un gros honneur apparaît (2/3) Attaquer vers le Valet.

1 levée = 81,96% - 0 levée = 18,04% R = 0,82

(d/e) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 9 et si un gros honneur apparaît (2/3) Attaquer vers le Valet.

(d) 1 levée = 81,09% - 0 levée = 18,91% R = 0,81
(e) 1 levée = 83,91% - 0 levée = 16,09% R = 0,84

(f) MAX - N1 : (1) Laisser courir le 9 et si un gros honneur apparaît (2/3) Attaquer vers le Valet.

1 levée = 83,91% - 0 levée = 16,09% R = 0,84

Ajouter N°36 BIS :

(a) (N) xxx
(S) V9xxx

(b) (N) 8xx
(S) V9xxx

(c) (N) 87x
(S) V9xxx

(d) (N) 8xx
(S) V97xx

MAX - (a) N2 - N1 - (b) N2 : (1) Attaquer vers le 9. S'il perd à un gros honneur (2/3) Attaquer vers le Valet.

(a) 2 levées = 79,13% - 1 levée = 18,91% - 0 levée = 1,96% R = 1,77
(b) 2 levées = 81,96% - 1 levée = 18,91% - 0 levée = 1,96% R = 1,80

(b) SO1 (+ 1,96) : (1) Attaquer vers le 8.

2 levées = 76,30% - 1 levée = 23,70% R = 1,76

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2
S'il faut réaliser 1 levée : SO1

(c) MAX - N2 : (1) Laisser courir le 8. S'il perd à un gros honneur (2/3) Attaquer vers le Valet.

2 levées = 81,96% - 1 levée = 18,04% R = 1,82

(d) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 7. S'il perd à un gros honneur (2/3) Attaquer vers le Valet.

2 levées = 81,96% - 1 levée = 18,04% R = 1,82

N°37 **(a)** (N) xxxx
(S) V10xx

(b) (N) xxx
(S) V10xxx

MAX - (a) N1 - (b) N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet et vers le 10.

(a) 1 levée = 83,91% - 0 levée = 16,09% R = 0,84
(b) 2 levées = 81,96% - 1 levée = 16,08% - 0 levée = 1,96% R = 1,80

N°37 Ajouter :

(c) (N) 8xx
(S) V10xxx

(d) (N) 9xx
(S) V10xxx

(e) (N) xxx
(S) V109xx

(f) (N) 7xx
(S) V109xx

(c) MAX - N2 : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.

2 levées = 81,96% - 1 levée = 16,08% - 0 levée = 1,96% R = 1,80

SO1 (+ 1,96) : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 10.

2 levées = 76,30% - 1 levée = 23,70% R = 1,76

Page 475 **N.B. Pour (c) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N2

S'il faut réaliser 1 levée : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N2

Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 3SA = SO1

S'il faut réaliser 1 levée : Tout contrat (1T à 3SA) = SO1

Vulnérable

(d) MAX - N2 : (1) Jouer le Valet et (2) Attaquer vers le 9.

2 levées = 96,09% - 1 levée = 3,91% R = 1,96

(e) MAX - N2 - N1 : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 10.

2 levées = 92,39% - 1 levée = 5,65% - 0 levée = 1,96% R = 1,90

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 9. Si Est ne fournit pas (2) Attaquer vers le 7. Si (1) le 8 apparaît (2) Jouer le 7. Sinon (2) Jouer le Valet.

2 levées = 95,22% - 1 levée = 4,78% R = 1,95

Page 476 **N°38** **(a)** (N) xx **(b)** (N) 8x

(S) V10xxxx (S) V107xxx

(a) MAX - N3 : (1) Attaquer vers Sud, mais donner un coup à blanc. Si un gros honneur apparaît en Ouest (2) attaquer vers le 10.

3 levées = 76,30% - 2 levées = 19,79% - 1 levée = 3,91% R = 2,72

(b) MAX - N3 - N2 : Attaquer (1) vers le 7 et (2) vers le 10.

3 levées = 81,95% - 2 levées = 16,09% - 1 levée = 1,96% R = 2,80

(a) SO2 (+ 1,96) - (b) VAR (Est = CPF) : (1/2) Attaquer vers le 10 et vers le Valet.

(a) 3 levées = 73,48% - 2 levées = 24,56% - 1 levée = 1,96% R = 2,71

(b) 3 levées = 76,30% - 2 levées = 21,74% - 1 levée = 1,96% R = 2,74

N.B. Pour (a) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : SO2

(b) SO2 (+ 1,96) : Attaquer (1) vers le 8 et (2) vers le 10.

3 levées = 76,30% - 2 levées = 23,70% R = 2,76

N.B. Pour (b) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°38 Ajouter :

(c) (N) xx **(d)** (N) xx **(e)** (N) 7x

(S) V108xxx (S) V109xxx (S) V109xxx

(c) MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le 8 et vers le 10.

3 levées = 79,13% - 2 levées = 18,91% - 1 levée = 1,96% R = 2,77

N.B. La présence du 7 en Sud (xx / V1087xx) augmente le rendement :

3 levées = 81,96% R = 2,82

(d) MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 10.

3 levées = 90,43% - 2 levées = 7,61% - 1 levée = 1,96% R = 2,88

(e) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le 9 et vers le 10.

3 levées = 93,26% - 2 levées = 4,78% - 1 levée = 1,96% R = 2,91

SO2 (+ 1,96) : Attaquer (1) vers le 7 et (2) vers le 9.

3 levées = 84,78% - 2 levées = 15,22% R = 2,85

Page 476 **N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP)** est le suivant :

S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3

S'il faut réaliser 2 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N3

Non Vulnérable 2SA, 3C, 3P, 3SA = SO2

S'il faut réaliser 2 levées : Tout contrat (1T à 3SA) = SO2

Vulnérable

N°39

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) 10xxx	(N) 10xx	(N) 10x
(S) Vxxx	(S) Vxxxx	(S) V9xxxx

(a) MAX - N1 : Attaquer soit (1) vers le 10 et (2) vers le Valet (Est = CPL ou CPF), soit (1) vers le Valet et (2) vers le 10 (Ouest = CPF ou CPL).

1 levée = 91,52% - 0 levée = 8,48% R = 0,92

(b/c) MAX - (b) N2 - (c) N3 - et Est = CPL ou CPF: (1) Attaquer vers le 10. (b) Renouveler si Ouest intercale un honneur. Sinon (2) Attaquer vers le Valet.

(b) 2 levées = 87,61% - 1 levée = 12,39% R = 1,88

(c) 3 levées = 87,61% - 2 levées = 12,39% R = 2,88

(b/c) VAR - Est = CPC + CPF: (1) Attaquer vers le Valet. (b) Si Est intercale un honneur, attaquer (2) vers le 10 et, si nécessaire (3) vers le Valet.

(b) 2 levées = 81,96% - 1 levée = 16,09% - 0 levée = 1,96% R = 1,80

(c) 3 levées = 81,96% - 2 levées = 16,09% - 1 levée = 1,96% R = 2,80

N.B. (c) La présence du 8 en Nord (108 / V9xxxx) ou en Sud (10x / V98xxx) augmente le rendement : 3 levées = 96,09% et R = 2,96

Page 477 **N°40**

(a)	**(b)**	**(c)**
(N) 108xx	(N) 108x	(N) 107
(S) Vxxx	(S) Vxxxx	(S) V9xxxx

MAX - (a) N1 - (b) N2 - (c) N3 : Attaquer (1) vers le 8 (a/b) ou vers le 7 (c), puis (2) vers le 10 (a/b) et, si nécessaire (3) vers le Valet.Si (1) Ouet défausse, mettre le 10.

(a) 1 levée = 94,35% - 0 levée = 5,65% R = 0,94

(b) 2 levées = 90,43% - 1 levée = 9,57% R = 1,90

(c) 3 levées = 90,43% - 2 levées = 9,57% R = 2,90

VAR : S'il existe des indications distributionnelles (1) Attaquer vers le 10 ou vers le Valet, devant le côté présumé court (Cf. N°39).

N°40 **Ajouter :**

(d)	(N) 108xx	**(e)**	(N) 10876
	(S) V7xx		(S) Vxxxx
(f)	(N) 108x	**(g)**	(N) 10x
	(S) V7xxx		(S) V97xxx

(d) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8 **ou** vers le 7.

1 levée = 94,35% - 0 levée = 5,65% R = 0,94

(e) MAX - N1 : (1) Attaquer vers le 8 **ou** Laisser courir le 8.

1 levée = 94,35% - 0 levée = 5,65% R = 0,94

(f) MAX - N2 : (1) Attaquer vers le 8 **ou** (1) Laisser courir le 8.

2 levées = 90,43% - 1 levée = 9,57% R = 1,90

N.B. (d/e/f) Les 2 maniements MAX sont MTPP.

Page 477 **(g) MAX - N3 :** (1) Attaquer vers le 7.

ou

(1) Attaquer vers Nord. Si Ouest fournit le 8 mettre le 10 et sinon mettre le petit.
3 levées = 90,43% - 2 levées = 7,61% - 1 levée = 1,96% **R = 2,885**

N.B. Les 2 maniements MAX sont MTPP.

SO2 (+ 1,96) : (1/2) Attaquer vers le 10 et le 9.
3 levées = 87,61% - 2 levées = 12,39% **R = 2,876**

N.B. Pour (g) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°41 **(a)** (N) Vx
(S) 987xxx

(b) (N) xx
(S) V9876x

MAX - N3 : (1) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 73,48% - 2 levées = 26,52% R = 2,73

N°41 **Ajouter :**

(c) (N) Vx
(S) 98xxxx

(d) (N) xx
(S) V9xxxx

(e) (N) 7x
(S) V98xxx

(c) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 73,48% - 2 levées = 22,61% - 1 levée = 3,91% R = 2,70

(d) MAX - N3 - N2 : (1/2) Attaquer vers le Valet (en espérant le 10 sec en Ouest dans le cas du partage 4-1.
3 levées = 70,65% - 2 levées = 25,44% - 1 levée = 3,91% R = 2,67

N.B. La présence du 8 en Sud (xx / V98xxx) augmente le rendement :
3 levées = 70,65% - 2 levées = 27,39% - 1 levée = 1,96% R = 2,69

(e) MAX - N3 : (1/2) Attaquer vers le Valet.
3 levées = 73,48% - 2 levées = 24,56% - 1 levée = 1,96% R = 2,72

SO2 (+ 1,96) : Attaquer (1) vers le 7 et (2) vers le 9.
3 levées = 67,83% - 2 levées = 32,17% R = 2,68

N.B. Pour (e) le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 1 ou 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : SO2

N°42 **(a)** (N) 10x
(S) Vxxxxx

(b) (N) 10x
(S) V8xxxx

(a) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10 pour tenter de provoquer une erreur de Ouest s'il détient 4 cartes.
3 levées = 70,65% - 2 levées = 25,44% - 1 levée = 3,91% R = 2,67

(b) MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10 pour réaliser 3 levées lorsque Est détient le 9 sec.
3 levées = 73,48% - 2 levées = 22,61% - 1 levée = 3,91% R = 2,70

N.B. (b) La présence du 7 en Sud (10x / V87xxx) assure 2 levées et augmente le rendement : 3 levées = 73,48% R = 2,73

Page 477 **N°43** (N) 10xx(x) 2 combinaisons **(a/b) remplace le N°43(a)**

(S) Vxxx(x)

MAX - N3 - N2 (ou N4 - N3 avec 10xx en Nord) : (1) Attaquer vers le 10.
3 levées = 40,70% - 2 levées = 59,30% R = 2,41

N.B. La présence du 9 ne modifie pas les pourcentages

Ajouter :

(c) (N) 10x
(S) Vxxxxxx

(d) (N) 10x
(S) V9xxxxx

(c) MAX - N5 - N4 : (1) Jouer le 10.
5 levées = 40,70% - 4 levées = 49,74% - 3 levées = 9,56% R = 4,31

(d) MAX - N5 : (1) Attaquer vers le 10.
5 levées = 40,70% - 4 levées = 59,30% R = 4,41

N°43 BIS (N) xx(xx) 4 combinaisons **(a/b/c/d) remplace le N°43(b)**
(2,3,4 ou 5 cartes en Nord)

(S) V10xx(x)

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le 10. (2) Renouveler si Ouest défausse
3 levées = 40,70% - 4 levées = 54,52% - 3 levées = 4,78% R = 2,36

N°44 **Nouvelles combinaisons :**

(N) xxx(x) 3 combinaisons **(a/b/c)**
(3,4 ou 5 cartes en Nord)

(S) Vxxx(x)

MAX - N3 - N2 : (1) Attaquer vers le Valet. Renouveler si Ouest défausse.
3 levées = 40,70% - 2 levées = 54,52% - 1 levée = 4,78% R = 2,36

(d) (N) Vxx
(S) xxxxxx

(e) (N) Vx
(S) xxxxxxx

(f) (N) xx
(S) Vxxxxxx

(d) MAX - N4 - N3 : (1) Jouer le Valet. (idem avec le 10 en Nord)
4 levées = 40,70% - 3 levées = 49,74% - 2 levées = 9,56% R = 3,31

(e/f) MAX - N5 - N4 : (1) Jouer le Valet.
5 levées = 40,70% - 4 levées = 49,74% - 3 levées = 9,56% R = 4,31

TABLE DES MATIERES

CHAPITRE I - Avec l'As, le Roi et la Dame Page 59

CHAPITRE II - Avec l'As, le Roi et le Valet Page 73

CHAPITRE III - Avec l'As et le Roi Page 105

CHAPITRE IV - Avec l'As, la Dame et le Valet Page 131

CHAPITRE V - Avec l'As, la Dame et le Dix Page 165

CHAPITRE VI - Avec l'As et la Dame Page 203

CHAPITRE VII - Avec l'As, le Valet et le Dix Page 219

CHAPITRE VIII - Avec l'As et le Valet Page 246

CHAPITRE IX - Avec l'As Page 271

CHAPITRE X - Avec le Roi, la Dame et le Valet Page 283

CHAPITRE XI - Avec le Roi, la Dame et le Dix Page 299

CHAPITRE XII - Avec le Roi et la Dame Page 325

CHAPITRE XIII - Avec le Roi, le Valet et le Dix Page 343

CHAPITRE XIV - Avec le Roi et le Valet Page 361

CHAPITRE XV - Avec le Roi Page 391

CHAPITRE XVI - Avec la Dame et le Valet Page 415

CHAPITRE XVII - Avec la Dame Page 443

CHAPITRE XVIII - Avec le Valet ou le Dix Page 463

ANNEXE I

Page156
Page157
Page158

N°52 - N°53 - N°54 - N°55 **Compléments**

Etude complète des combinaisons :

(N) Vxxx
(S) AD9x

(N) Vxx
(S) AD9xx

1 - Combinaisons
Sans le 8

(N) Vxxx
(S) AD9x

60 combinaisons

4 maniements peuvent être envisagés selon la valeur des petites cartes:

(A) (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Jouer l'As.
C'est le maniement qui doit être utilisé le plus souvent pour toute combinaison permettant de faire 4 levées contre un partage 4-1 (parfois 5-0) avec une courte en Ouest (un 10, un 8 ou un 7 sec). C'est le cas notamment, sauf indication particulière (Est = CPC), lorsque la plus petite carte manquante est le 2 ou le 3.
C'est alors le maniement N4 et souvent le seul MAX.

(B) (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9 (On espère Rx en Est).

(C) (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient (2) Laisser courir le Valet (On espère 10x en Ouest).

(D) (1) Attaquer vers la Dame. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9. **Si elle perd, Est ayant fourni le 8 (2) Jouer l'As.** Si Elle perd, Est ayant fourni petit (2) Jouer le Valet.
Ce maniement (D) ne peut être envisagé que si **le 7 est présent** (en Sud ou en Nord) et si **Est est CPC.**

Avec :

(N) Vxxx	(N) V7xx	(N) V76x	(N) V765
(S) AD97	(S) AD96	(S) AD95	(S) AD9x

MAX - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Attaquer vers le 9.
(On réalise en particulier 4 levées avec en Ouest chicane ou singleton 8 ou 10)
4 levées = 21,17% - 3 levées = 65,57% - 2 levées = 13,26% R = 3,08

SO3 (+ 2,82) : Maniements (B) ou (C) ou (D).
4 levées = 16,39% - 3 levées = 73,17% - 2 levées = 10,44% R = 3,06

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Avec : (N) V76x
(S) AD9x

x < 5

MAX - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Attaquer vers le 9.
(On réalise en particulier 4 levées avec en Ouest singleton 8 ou 10)
4 levées = 19,22% - 3 levées = 67,52% - 2 levées = 13,26% R = 3,06

MAX - N3 : Maniements (B) ou (C) ou (D).
4 levées = 16,39% - 3 levées = 73,17% - 2 levées = 10,44% R = 3,06

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N4 ou MAX - N3

Avec : (N) V754 (N) V75x (N) V7xx

(S) AD9x (S) AD94 (S) AD95
x < 4 x < 4 x < 5

MAX - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert et si Ouest fournit le 8 ou le 10 (2) Laisser courir le 7 (On réalise en particulier 4 levées avec en Ouest singleton 8 ou 10)
4 levées = 19,22% - 3 levées = 67,52% - 2 levées = 13,26% R = 3,06

SO3 (+ 2,82) : Maniements (B) ou (C) ou (D).
4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,00% - 2 levées = 10,43% R = 3,03

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Avec : (N) V75x (N) V74x (N) V732

(S) AD9x (S) AD9x (S) AD94
x < 4 x < 4

MAX - N4 - N3 : Maniements (B) ou (C) ou (D).
4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,00% - 2 levées = 10,43% R = 3,03

VAR - N4 : Maniement (A), Si le Valet est couvert (2) Attaquer vers le 9.
(On ne peut réaliser 4 levées avec en Ouest singleton 8 ou 10)
4 levées = 13,57% - 3 levées = 73,17% - 2 levées = 13,26% R = 3,00

Avec : (N) Vxxx (N) V65x (N) V654 (N) V6xx

(S) AD96 (S) AD94 (S) AD9x (S) AD95
x < 6 x < 4 x < 4 x < 5

MAX - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert et si Ouest fournit le 7, le 8 ou le 10 (2) Attaquer vers le 6 ou Laisser courir le 6 (On réalise en particulier 4 levées avec en Ouest singleton 7, 8 ou 10).
4 levées = 18,65% - 3 levées = 68,09% - 2 levées = 13,26% R = 3,05

SO3 (+ 2,82) : Maniements (B) ou (C).
4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,00% - 2 levées = 10,43% R = 3,03

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : SO3

Pour les 9 autres combinaisons sans le 7, mais avec le 2 et le 3 séparés ou groupés en Nord (sauf V632 / AD95 ou V532 / AD96 ou V432 / AD96), on ne peut réaliser 4 levées avec un singleton en Ouest.

(N) V432 (N) V632 (N) V532

(S) AD95 (S) AD94 (S) AD94

(N) V652 (N) V642 (N) V542

(S) AD93 (S) AD93 (S) AD93

(N) V653 (N) V643 (N) V543

(S) AD92 (S) AD92 (S) AD92

MAX - N4 - N3 : Maniements (B) ou (C) .
4 levées = 13,57% - 3 levées = 76,00% - 2 levées = 10,43% R = 3,03

VAR - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Attaquer vers le 9.
4 levées = 13,57% - 3 levées = 73,17% - 2 levées = 13,26% R = 3,00

Les indications du dictionnaire données pour le N°52(a) ne sont valables que pour ces 9 dernières combinaisons, mais dans tous les cas les divers maniements MAX sont aussi tous MTPP.

On peut renuméroter 26 diagrammes de 52(a) à 52(z)

2 - Combinaisons
Avec le 8

(N) Vxxx	(N) V8xx
(S) AD98	(S) AD9x

20 combinaisons pour AD98 correspondant au N°55(a) du dictionnaire
60 combinaisons pour V8xx correspondant au N°53(a) du dictionnaire

4 maniements peuvent être envisagés :

(A) (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Jouer l'As.
C'est le maniement qui doit être utilisé le plus souvent pour toute combinaison permettant de faire 4 levées contre un partage 4-1 (parfois 5-0) avec une courte en Ouest (un 10 ou un 7 sec). C'est le cas notamment, sauf indication particulière (Est = CPC), lorsque la plus petite carte manquante est le 2 ou le 3.
C'est alors le maniement N4 et souvent il est MAX et MTPP.

(B) (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer l'As (sauf si Ouest = CPC). Si elle tient (2) Attaquer vers le 9.
Ce maniement est toujours MAX et MTPP et parfois aussi N4.

(C) (1) Attaquer vers le 9.

(D) (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer l'As. Si elle tient (2) Laisser courir le Valet (On espère 10x en Ouest).

Avec :

(N) Vxxx	(N) V8xx	(N) V87x
(S) AD98	(S) AD97	(S) AD9x

MAX - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert ou s'il tient (2) Attaquer vers le 9.
(On réalise en particulier 4 levées avec en Ouest chicane ou singleton)
4 levées = 26,83% - 3 levées = 62,74% - 2 levées = 10,43% R = 3,16

MAX - N3 : Maniement (B)
4 levées = 19,22% - 3 levées = 77,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

VAR - N4 : Maniement (C)
4 levées = 26,83% - 3 levées = 51,13% - 2 levées = 22,04% R = 3,05

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N4 ou MAX - N3

Avec :

(N) V8xx	(N) V86x	(N) V865
(S) AD96	(S) AD95	(S) AD9x

MAX - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert ou s'il tient (2) Laisser courir le 8.
(On réalise en particulier 4 levées avec en Ouest chicane ou singleton)
4 levées = 26,83% - 3 levées = 62,74% - 2 levées = 10,43% R = 3,16

MAX - N3 : Maniement (B)
4 levées = 19,22% - 3 levées = 77,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 3 levées : MAX - N3
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N4 ou MAX - N3

Avec : (N) V8xx (N) V86x (N) V864 (N) V85x (N) V854

(S) AD95 (S) AD94 (S) AD9x (S) AD94 (S) AD9x

x < 5 x < 4 x < 4 x < 4 x < 4

MAX - N3 : Maniement (B)

4 levées = 19,22% - 3 levées = 77,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert ou s'il tient (2) Laisser courir le 8.

(On réalise en particulier 4 levées avec en Ouest le 6, le 7 ou le 10 singleton)

4 levées = 22,04% - 3 levées = 67,52% - 2 levées = 10,43% R = 3,12

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N3

Manche ou chelem = N4

S'il faut réaliser 2 ou 3 levées : MAX - N3

Avec : (N) V86x

(S) AD9x

x < 4

MAX - N4 - N3 : Maniement (B)

4 levées = 19,22% - 3 levées = 77,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

VAR - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert ou s'il tient (2) Laisser courir le 8.

(On réalise en particulier 4 levées avec en Ouest le 7 ou le 10 singleton)

4 levées = 19,22% - 3 levées = 70,35% - 2 levées = 10,43% R = 3,09

VAR - N4 : Maniement (D).

4 levées = 19,22% - 3 levées = 72,30% - 2 levées = 8,48% R = 3,11

Avec : (N) V832 (N) V85x (N) V84x

(S) AD94 (S) AD9x (S) AD9x

x < 4

MAX - N4 - N3 : Maniement (B)

4 levées = 19,22% - 3 levées = 77,95% - 2 levées = 2,83% R = 3,16

VAR - N4 : Maniement (D).

4 levées = 19,22% - 3 levées = 72,30% - 2 levées = 8,48% R = 3,11

VAR : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Laisser courir le 8 ou Tirer la Dame.

(On réalise 4 levées avec en particulier le 10 singleton en Ouest)

4 levées = 16,39% - 3 levées = 73,18% - 2 levées = 10,43% R = 3,06

Les indications du dictionnaire données pour le N°53(a) ne sont valables que pour ces 3 dernières combinaisons, mais dans tous les cas les différents maniements MAX sont aussi MTPP.

On peut renuméroter 17 diagrammes de 53(a) à 53 (q)

3 - Combinaisons
Sans le 8

(N) Vxx
(S) AD9xx

90 combinaisons

3 maniements peuvent être envisagés :

(A) (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Jouer l'As.
C'est le maniement qui doit être utilisé le plus souvent pour toute combinaison permettant de faire 5 levées contre un partage 4-1 avec une courte en Ouest (10, 8 ou 7 sec).
C'est le cas notamment, sauf indication particulière (Est = CPC), lorsque la plus petite carte manquante est le 2 ou le 3.
C'est alors le maniement N5 et souvent le seul MAX.

(B) (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient (2) Attaquer vers le 9 (On espère Rx en Est).

(C) (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient (2) Laisser courir le Valet (On espère 10x en Ouest).

Avec :

(N) Vxx	(N) V6x	(N) V7x	(N) V76
(S) AD976	(S) AD97x	(S) AD96x	(S) AD95x
x < 6	x < 6	x < 6	x < 5

MAX - N5 : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Attaquer vers le 9.
(On réalise en particulier 5 levées avec singleton 8 ou 10 en Ouest)
5 levées = 19,22% - 4 levées = 67,52% - 3 levées = 11,30%
2 levées = 1,96% R = 4,04

MAX - N4 : Maniements (B) ou (C)
5 levées = 16,39% - 3 levées = 71,22% - 2 levées = 12,39% R = 4,04

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : MAX - N4
S'il faut réaliser 2 levées : MAX - N5 ou MAX - N4

Avec :

(N) Vxx
(S) AD97x
x < 6

MAX - N5 : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Attaquer vers le 9.
(On réalise en particulier 5 levées avec singleton 8 ou 10 en Ouest)
5 levées = 19,22% - 4 levées = 67,52% - 3 levées = 11,30%
2 levées = 1,96% R = 4,04

SO4 (+ 0,87) : Maniements (B) ou (C)
5 levées = 16,39% - 4 levées = 71,22% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 4,02

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : 1T ou 1K = MAX
Non Vulnérable 1C et + = SO4
S'il faut réaliser 4 levées : Tout contrat = SO4
Vulnérable

Avec : (N) V7x (N) V74 (N) V76 (N) V75

(S) AD954 (S) AD953 (S) AD943 (S) AD943

x < 4

MAX - N5 : Maniement (A). Si le Valet est couvert et si Ouest fournit le 8 ou le 10 (2) Laisser courir le 7. Si le Valet est couvert et si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 9

5 levées = 19,22% - 4 levées = 67,52% - 3 levées = 11,30%

2 levées = 1,96% R = 4,04

SO4 (+ 0,87) : Maniements (B) ou (C)

5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 12,39% R = 4,01

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5

S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : SO4

Avec : (N) V7x (N) V74 (N) V76 (N) V76 (N) V75

(S) AD95x (S) AD952 (S) AD942 (S) AD932 (S) AD942

x < 4

MAX - N5 : Maniement (A). Si le Valet est couvert et si Ouest fournit le 8 ou le 10 (2) Laisser courir le 7. Si le Valet est couvert et si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 9

5 levées = 19,22% - 4 levées = 65,56% - 3 levées = 13,26%

2 levées = 1,96% R = 4,02

SO4 (+ 0,87) : Maniements (B) ou (C)

5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 12,39% R = 4,01

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2 ou 5 levées : MAX - N5

S'il faut réaliser 3 ou 4 levées : SO4

Avec : (N) V6x (N) V64 (N) V65 (N) V54 (N) V5x

(S) AD954 (S) AD953 (S) AD943 (S) AD963 (S) AD964

(N) Vxx

(S) AD965

x < 5

MAX - N5 : Maniement (A). Si le Valet est couvert et si Ouest fournit le 7, le 8 ou le 10 (2) Laisser courir le 6 (ou le 5). Si le Valet est couvert et si Ouest fournit petit (2) Attaquer vers le 9.

5 levées = 18,65% - 4 levées = 68,09% - 3 levées = 11,30%

2 levées = 1,96% R = 4,03

SO4 (+ 0,87) : Maniements (B) ou (C)

5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 10,43%

2 levées = 1,96% R = 3,99

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :

S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5

S'il faut réaliser 4 levées : Partielle = MAX - N5

Non Vulnérable Manche ou chelem = SO4

S'il faut réaliser 4 levées : 1T à 3K (sauf 2SA) = MAX - N5

Vulnérable 2SA, 3C et + = SO4

Avec : (N) V64 — (S) AD952 | (N) V6x — S) AD95x, x < 4 | (N) V65 — (S) AD942 | (N) V54 — (S) AD962 | (N) V5x — (S) AD96x, x < 4

(N) Vxx — (S) AD96x, x < 5

MAX - N5 : Maniement (A). Si le Valet est couvert et si Ouest fournit le 7, le 8 ou le 10
(2) Laisser courir le 6 (ou le 5). Si le Valet est couvert et si Ouest fournit petit
(2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 18,65% - 4 levées = 66,13% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 4,01

SO4 (+ 2,83) : Maniements (B) ou (C)
5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,99

N.B. Le maniement en tournoi par quatre (MIMP) est le suivant :
S'il faut réaliser 2, 3 ou 5 levées : MAX - N5
S'il faut réaliser 4 levées : SO4

Avec : (N) V7x — (S) AD9xx, x < 5 | (N) V75 — (S) AD932

MAX - N5 - N4 : Maniements (B) ou (C)
5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 12,39% R = 4,01

VAR - N5 : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Attaquer vers le 9.
(On ne peut réaliser 5 levées avec un singleton en Ouest)
5 levées = 13,57% - 4 levées = 61,21% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,96

Avec : (N) Vxx — (S) AD9xx, x < 6 | (N) V6x — (S) AD9xx, x < 5 | (N) V65 — (S) AD932

MAX - N5 - N4 : Maniements (B) ou (C)
5 levées = 13,57% - 4 levées = 74,04% - 3 levées = 10,43%
2 levées = 1,96% R = 3,99

VAR - N5 : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Attaquer vers le 9.
5 levées = 13,57% - 4 levées = 61,21% - 3 levées = 13,26%
2 levées = 1,96% R = 3,96

Les indications du dictionnaire données pour le N°52(b) ne sont valables que pour ces 14 dernières combinaisons.

On peut renuméroter 43 diagrammes

4 - Combinaisons
Avec le 8

(N) Vxx	(N) V8x
(S) AD98x	(S) AD9xx

60 combinaisons pour AD98x correspondant au N°55(b) du dictionnaire
60 combinaisons pour V8x correspondant au N°54(a) du dictionnaire

3 maniements peuvent être envisagés :

(A) (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Jouer l'As. S'il est couvert ou s'il tient (2) Laisser courir le 8.
C'est le maniement qui doit être utilisé le plus souvent pour toute combinaison permettant de faire 5 levées contre un partage 4-1 avec une courte en Ouest (7 ou 10 sec)
C'est le cas notamment, sauf indication particulière (Est = CPC), lorsque la plus petite manquante est le 2 ou le 3.
Ce maniement est toujours MAX - N5.

(B) (1) Laisser courir le Valet. S'il perd (2) Jouer l'As. S'il est couvert (2) Jouer la Dame. S'il tient (2) Attaquer vers la Dame.

(C) (1) Attaquer vers la Dame. Si elle perd (2) Jouer le Valet. Si elle tient (2) Laisser courir le 8. Ce maniement peut être utilisé si **Est = CPC.**

Les maniements (B) et (C) sont MAX - N5, comme (A), si la plus petite carte manquante est le 5 ou avec V85 / AD932.

Avec :

(N) Vxx	(N) V8x	(N) V87	(N) V86
(S) AD98x	(S) AD97x	(S) AD9xx	(S) AD95x

MAX - N5 - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 24,87% - 4 levées = 64,70% - 3 levées = 10,43% R = 4,14

Avec :

(N) V8x	(N) V84	(N) V86	(N) V85
(S) AD954	(S) AD953	(S) AD943	(S) AD943
x < 4			

MAX - N5 - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 22,04% - 4 levées = 67,53% - 3 levées = 10,43% R = 4,12

Avec :

(N) V8x	(N) V84	(N) V86	(N) V85
(S) AD95x	(S) AD952	(S) AD942	(S) AD942
x < 4			

MAX - N5 - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 22,04% - 4 levées = 65,57% - 3 levées = 12,39% R = 4,10

Avec :

(N) V86
(S) AD932

MAX - N5 - N4 : Maniement (A). Si le Valet est couvert (2) Laisser courir le 8.
5 levées = 19,22% - 4 levées = 68,39% - 3 levées = 12,39% R = 4,07

Avec :

(N) V8x	(N) V85	(N) V84
(S) AD94x	(S) AD932	(S) AD932
x < 4		

MAX - N5 - N4 : Maniements (A) ou (B) ou (C).
5 levées = 16,39% - 4 levées = 71,22% - 3 levées = 12,39% R = 4,04

Les indications du dictionnaire données pour le N°54(a) ne sont valables que pour ces 3 dernières combinaisons. Noter que les trois MAX sont tous MTPP.

On peut renuméroter 16 diagrammes

ANNEXE II

Liste récapitulative des combinaisons qui ont au moins un maniement
MTPP non MAX

Page 65 **N°15(b)** (N) 109
(S) ARD8x

Page 88 **N°34(a)** (N) Vx — sans le 7, sans le 6 (Nord ou Sud)
(S) AR98x
Il y a 2 maniements MTPP, mais 1 seul est MAX

Page 89 **N°35(f)** (N) V8
(S) AR9xxx
Il y a 2 maniements MTPP, mais 1 seul est MAX

Page 92 **N°44(b)** (N) xx (S) ARV9xx **N°44(h)** (N) 9x (S) ARV8xx **N°44(i)** (N) 98 (S) ARV7xx
Pour (b/h/i) Il y a 2 maniements MTPP, mais 1 seul est MAX

N°44(j) (N) xx (S) ARV98x **N°44(k)** (N) 9x (S) ARV87x **N°44(l)** (N) 98 (S) ARV76x

Page 93 **N°46(a)** (N) xxx (S) ARV9 **N°46(b)** (N) Rxx (S) AV9x

N°46(f) (N) 98x (S) ARV7 **N°46(g)** (N) 987 (S) ARV6

Page 94 **N°48(i)** (N) Vxx (S) AR97 **N°48(j)** (N) V7x (S) AR96 **N°48(k)** (N) V76 (S) AR95

Page 95 **N°49** (N) V98
(S) ARxx

Page 99 **N°55(e)** (N) Vxx (S) AR98x **N°55(f)** (N) V9x (S) AR87x **N°55(g)** (N) V98 (S) AR6xx

N°55(h) (N) V9x (S) AR86x **N°55(i)** (N) V98 (S) AR7xx **N°55(j)** (N) V96 (S) AR85x

N°55(k) (N) V96
(S) AR84x

Page 102 **N°59(d)** (N) R8xx (S) AV7x **N°59(h)** (N) Rxxx (S) AV87 **N°59(j)** (N) R876 (S) AVxx

N°59(k) (N) R87x
(S) AV6x

Page 119	**N°28(c)**	(N) xxx	**N°28(d)**	(N) 8xx	**N°28(e)**	(N) 87x
		(S) AR1087		(S) AR1076		(S) AR1065
	N°28(f)	(N) 876				
		(S) AR1054				
Page 122	**N°35(d)**	(N) 9xxx	**N°35(e)**	(N) 97xx	**N°35(f)**	(N) 976x
		(S) AR107		(S) AR106		(S) AR105
	N°35(g)	(N) 9765				
		(S) AR10x				
Page 123	**N°36(f)**	(N) R9xx				
		(S) A107x				
Page 152	**N°44(c)**	(N) Axx	**N°44(f)**	(N) A87	**N°44(g)**	(N) A8x
		(S) DV98		(S) DV9x		(S) DV97
	N°44(h)	(N) A8x	**N°44(i)**	(N) A86		
		(S) DV96		(S) DV95		
Page 171	**N°14(b)**	(N) xx	**N°14(c)**	(N) 9x	**N°14(d)**	(N) xx
		(S) AD10xxxx		(S) AD10xxxx		(S) AD108xxx
	N°14(f)	(N) 109				
		(S) AD8xxxx				
Page 179	**N°33(a)**	(N) Dx	**N°33(b)**	(N) D10		
		(S) A109xxxx		(S) A9xxxxx		
		Il y a 2 maniements MTPP, mais 1 seul est MAX				
	N°33(c)	(N) Dx	**N°33(d)**	(N) D10		
		(S) A1098xxx		(S) A98xxxx		
		Il y a 2 maniements MTPP, mais 1 seul est MAX				
Page 181	**N°39(b)**	(N) xxx	**N°39(c)**	(N) 8xx	**N°39(d)**	(N) 87x
		(S) AD108		(S) AD107		(S) AD106
	N°39(e)	(N) 876				
		(S) AD105				
Page 182	**N°40(f)**	(N) 108x				
		(S) AD7x				
Page 183	**N°41(n)**	(N) D8x				
		(S) A10xx				

Page 190	**N°60(c)**	(N) D84	**N°60(d)**	(N) D85		
		(S) A10632		(S) A10632		

Pour les N°60(c/d) il y a 2 maniements MTPP, mais 1 seul est MAX

	N°60(e)	(N) D8x	**N°60(f)**	(N) D86		
		(S) A1065x		(S) A1054x		
	N°60(h)	(N) D87	**N°60(i)**	(N) D87	**N°60(j)**	(N) D87
		(S) A10xxx		(S) A10532		(S) A1054x

Pour les N°60(h/i) il y a 2 maniements MTPP, mais 1 seul est MAX

Page 191	**N°63(c)**	(N) Dxxx	**N°63(d)**	(N) Dxx	**N°63(h)**	(N) D7xx
		(S) A1096		(S) A1096x		(S) A1095

Il y a 2 maniements MTPP, mais 1 seul est MAX

	N°63(f)	(N) D76	**N°63(i)**	(N) D7x		
		(S) A109xx		(S) A1095x		
		Sans le 5				
Page 196	**N°71(a)**	(N) xxx	**N°71(b)**	(N) xxxx	**N°71(c)**	(N) xxxxx
		(S) AD109xx		(S) AD109x		(S) AD109
	N°71BIS(a)	(N) 10987	**N°71BIS(b)**	(N) 10987x		
		(S) ADxxx		(S) ADxx		
Page 197	**N°73(m)**	(N) 1098				
		(S) ADxxxx				
Page 197	**N°73BIS(a)**	(N) 1098	**N°73BIS(b)**	(N) 1098x	**N°73BIS(c)**	(N) 1098xx
		(S) AD7xxx		(S) AD7xx		(S) AD7x
	N°73BIS(d)	(N) 109x	**N°73BIS(e)**	(N) 109xx	**N°73BIS(f)**	(N) 109xxx
		(S) AD87xx		(S) AD87x		(S) AD87
	N°73BIS(g)	(N) 10xx	**N°73BIS(h)**	(N) 10xxx	**N°73BIS(i)**	(N) 10xxxx
		(S) AD98xx		(S) AD98x		(S) AD98
	N°73TER(a)	(N) 109x	**N°73TER(b)**	(N) 109xx	**N°73TER(c)**	(N) 109xxx
		(S) AD86xx		(S) AD86x		(S) AD86
	N°73TER(d)	(N) 10xx	**N°73TER(e)**	(N) 10xxx	**N°73TER(f)**	(N) 10xxxx
		(S) AD97xx		(S) AD97x		(S) AD97
Page 197	**N°72(a)**	(N) AD10				
		(S) xxxxxx				
Page 213	**N°24(f)**	(N) D8x				
		(S) A9xx				
Page 215	**N°34(b)**	(N) D8x	**N°34(g)**	(N) D8x		
		(S) A9xxx		(S) A97xx		

Page 316	**N°31(d)**	(N) Dxx (S) R108x				
Page 318	**N°36 BIS(m)**	(N) 108x (S) RD7x	Il y a 2 maniements MTPP, mais 1 seul est MAX			
Page 319	**N°39(f)**	(N) Dxxx (S) R1087	**N°39(h)**	(N) D7xx (S) R108x	**N°39(j)**	(N) D87x (S) R106x
	N°39(k)	(N) D876 (S) R10xx				
Page 334	**N°22(b)**	(N) Dxx (S) R9xx				
Page 335	**N°24(e)**	(N) 8xx (S) RD96	**N°24(f)**	(N) 86x (S) RD95	**N°24(g)**	(N) 865 (S) RD94
Page 349	**N°14(d)**	(N) 10xx (S) RV86				
Page 355	**N°27 BIS(b)**	(N) R7xx (S) V106x	**N°27BIS(c)**	(N) R765 (S) V10xx	**N°27BIS(d)**	(N) R76x (S) V105x
	N°27 BIS(e)	(N) Rxxx (S) V1076				
Page 377	**N°43 TER(i)**	(N) Vx (S) R987x	Il y a 2 maniements MTPP, mais 1 seul est MAX Sans le 6 (Nord ou Sud)			
Page 419	**N°6 BIS(e)**	(N) 8 (S) DV7632	**N°6 BIS(f)**	(N) 8 (S) DV764x		
Page 427	**N°31 BIS(i)**	(N) xx (S) DV87	Il y a 4 maniements MTPP, mais 2 seulement sont MAX			
	N°31 BIS(j)	(N) 8x (S) DV76	**N°31BIS(k)**	(N) 87 (S) DV65		
Page 449	**N°12(e)**	(N) - (S) D1097xx				

ANNEXE III

Liste récapitulative des combinaisons qui ont **2 maniements MAX dont 1 seul est MTPP**

Page 89	**N°35(c)**	(N) Vx (S) AR97xx	**N°35(g)**	(N) V7 (S) AR96xx		
Page 122	**N°34 BIS(h)**	(N) ARxx (S) 10976	**N°34BIS(l)**	(N) AR7x (S) 1096x	**N°34BIS(m)**	(N) AR76 (S) 109xx
	N°34BIS(n)	(N) AR7x (S) 10954	**N°34BIS(o)**	(N) AR74 (S) 1095x		
Page 159	**N°58 TER(a)**	(N) DV87 (S) Axxx	**N°58TER(b)**	(N) DV8x (S) A7xx	**N°58TER(c)**	(N) DVxx (S) A876
	N°58 TER(d)	(N) DV6x (S) A87x				
Page 350	**N°17(b)**	(N) Rxx (S) V1087	**N°17(c)**	(N) R8x (S) V1076	**N°17(d)**	(N) R87 (S) V106x
Page 427	**N°31 BIS(i)**	(N) xx (S) DV87	Il y a 4 maniements MAX, mais 2 seulement sont MTPP			
	N°31 BIS(j)	(N) 8x (S) DV76	**N°31 BIS(k)**	(N) 87 (S) DV65		

ANNEXE IV

Liste récapitulative des combinaisons qui ont **2 maniements MTPP dont 1 seul est MAX**

Page 88	**N°34(a)**	(N) Vx (S) AR98x				
Page 89	**N°35(f)**	(N) V8 (S) AR9xxx				
Page 92	**N°44(b)**	(N) xx (S) ARV9xx	**N°44(h)**	(N) 9x (S) ARV8xx	**N°44(i)**	(N) 98 (S) ARV7xx
Page 179	**N°33(a)**	(N) Dx (S) A109xxxx	**N°33(b)**	(N) D10 (S) A9xxxxx		
	N°33(c)	(N) Dx (S) A1098xxx	**N°33(d)**	(N) D10 (S) A98xxxx		
Page 190	**N°60(c)**	(N) D84 (S) A10632	**N°60(d)**	(N) D85 (S) A10632		
	N°60(h)	(N) D87 (S) A10xxx	**N°60(i)**	(N) D87 (S) A10532		
Page 191	**N°63(c)**	(N) Dxxx (S) A1096	**N°63(d)**	(N) Dxx (S) A1096x	**N°63(h)**	(N) D7xx (S) A1095
Page 318	**N°36 BIS(m)**	(N) 108x (S) RD7x				
Page 377	**N°43 TER(i)**	(N) Vx (S) R987x	sans le 6 (Nord ou Sud)			
Page 427	**N°31 BIS(i)**	(N) xx (S) DV87	Il y a 4 maniements MTPP, mais 2 seulement sont MAX			
	N°31 BIS(j)	(N) 8x (S) DV76	**N°31BIS(k)**	(N) 87 (S) DV65		

ANNEXE V

Liste récapitulative des combinaisons qui n'ont pas de **MTPP**

Page 93	**N°46(c)**	(N) Rxx (S) AV98	**N°46(d)**	(N) R8x (S) AV9x	**N°46(e)**	(N) R98 (S) AV7x
	N°46(h)	(N) R98 (S) AV6x				
Page 94	**N°48(c)**	(N) V8x (S) AR9x	**N°48(g)**	(N) V8x (S) AR95	**N°48(h)**	(N) V86 (S) AR9x
Page 96	**N°51(d)**	(N) RVx (S) A987	**N°51(e)**	(N) RV7 (S) A98x	**N°51(f)**	(N) RV8 (S) A9xx
	N°51(o)	(N) RVx (S) A986	**N°51(p)**	(N) RV6 (S) A98x		
Page 123	**N°36(a)**	(N) Rxxx (S) A1098	**N°36(c)**	(N) R9xx (S) A108x	**N°36(d)**	(N) R96x (S) A107x
	N°36(e)	(N) R976 (S) A10xx				
Page 183	**N°41(d)**	(N) Dxx (S) A108x	**N°41(e)**	(N) Dxx (S) A1086	**N°41(f)**	(N) D6x (S) A1085
	N°41(g)	(N) D65 (S) A1084	**N°41(h)**	(N) Dxx (S) A1087	**N°41(i)**	(N) Dxx (S) A107x
	N°41(l)	(N) D8x (S) A107x	**N°41(m)**	(N) D87 (S) A106x	**N°41(j)**	(N) D7x (S) A106x
	N°41(k)	(N) D76 (S) A105x				
Page 194	**N°67(d)**	(N) D1087 (S) Axxx	**N°67(e)**	(N) D10xx (S) A87x	**N°67(f)**	(N) D107x (S) A8xx
	N°68(m)	(N) A108 (S) Dxxxx				
Page 229	**N°22(f)**	(N) Vx (S) A1087x	sans le 6			
Page 230	**N°26(c)**	(N) 107x (S) AV8x				

Page 250	**N°7(c)**	(N) V8xx (S) A97x	**N°7(d)**	(N) Vxxx (S) A987	**N°7(e)**	(N) V87x (S) A9xx
	N°7(f)	(N) V987 (S) Axxx				
Page 311	**N°22(a)**	(N) xx (S) RD108x	**N°22BIS(e)**	(N) 8x (S) RD107x	**N°22BIS(f)**	(N) 87 (S) RD106x
	N°22BIS(g)	(N) xx (S) RD1087	**N°22BIS(h)**	(N) 8x (S) RD1076	**N°22BIS(i)**	(N) 87 (S) RD1065
Page 316	**N°31(e)**	(N) Dxx (S) R1087	**N°31(f)**	(N) D7x (S) R108x	**N°31(i)**	(N) D87 (S) R106x
	N°31(j)	(N) D8x (S) R1065				
Page 338	**N°31(a)**	(N) Dxxx (S) R987	**N°30(d)**	(N) D8xx (S) R97x		
Page 349	**N°14(e)**	(N) 107x (S) RV8x				
Page 374	**N°34(g)**	(N) xx (S) RV97	**N°34(h)**	(N) 7x (S) RV96	**N°34(i)**	(N) 76 (S) RV95

ANNEXE VI

Liste récapitulative des combinaisons qui n'ont pas de **MIMP** pour certains contrats

Page 93	**N°46(c)**	(N) Rxx / (S) AV98	**N°46(d)**	(N) R8x / (S) AV9x	**N°46(e)**	(N) R98 / (S) AV7x
	N°46(h)	(N) R98 / (S) AV6x				
Page 94	**N°48(c)**	(N) V8x / (S) AR9x				
Page 95	**N°48(g)**	(N) V8x / (S) AR95	**N°48(h)**	(N) V86 / (S) AR9x		
Page 96	**N°51(d)**	(N) RVx / (S) A987	**N°51(e)**	(N) RV7 / (S) A98x	**N°51(f)**	(N) RV8 / (S) A9xx
	N°51(o)	(N) RVx / (S) A986	**N°51(p)**	(N) RV6 / (S) A98x		
Page 120	**N°31(c)**	(N) R7x / (S) A108xx	**N°31(e)**	(N) Rxx / (S) A10876	**N°31(f)**	(N) R6x / (S) A1087x
	N°32(d)	(N) R87 / (S) A106xx				
Page 123	**N°36(a)**	(N) Rxxx / (S) A1098	**N°36(c)**	(N) R9xx / (S) A108x	**N°36(d)**	(N) R96x / (S) A107x
	N°36(e)	(N) R976 / (S) A10xx				
Page 181	**N°39(b)**	(N) xxx / (S) AD108	**N°39(c)**	(N) 8xx / (S) AD107	**N°39(d)**	(N) 87x / (S) AD106
	N°39(e)	(N) 876 / (S) AD105				
Page 183	**N°41(d)**	(N) Dxx / (S) A108x	**N°41(e)**	(N) Dxx / (S) A1086	**N°41(f)**	(N) D6x / (S) A1085
	N°41(g)	(N) D65 / (S) A1084	**N°41(h)**	(N) Dxx / (S) A1087	**N°41(i)**	(N) Dxx / (S) A107x
	N°41(j)	(N) D7x / (S) A106x	**N°41(k)**	(N) D76 / (S) A105x	**N°41(l)**	(N) D8x / (S) A107x

Page 183	N°41(m)	(N) D87				
		(S) A106x				
	N°41BIS(f)	(N) A9x				
		(S) D107x				
Page 185	N°47(d)	(N) Axx	N°47(e)	(N) A7x		
		(S) D1087		(S) D108x		
Page 194	N°67(d)	(N) D1087	N°67(e)	(N) D10xx	N°67(f)	(N) D107x
		(S) Axxx		(S) A87x		(S) A8xx
	N°68(m)	(N) A108				
		(S) Dxxxx				
Page 212	N°22(c)	(N) xxx	N°22(d)	(N) 7xx	N°22(e)	(N) 76x
		(S) AD97		(S) AD96		(S) AD95
	N°22(f)	(N) 765				
		(S) AD94				
Page 229	N°22(f)	(N) Vx	sans le 6			
		(S) A1087x				
Page 230	N°26(c)	(N) 107x				
		(S) AV8x				
Page 250	N°7(c)	(N) V8xx	N°7(d)	(N) Vxxx	N°7(e)	(N) V87x
		(S) A97x		(S) A987		(S) A9xx
	N°7(f)	(N) V987				
		(S) Axxx				
Page 311	N°22BIS(e)	(N) 8x	N°22BIS(f)	(N) 87		
		(S) RD107x x<6		(S) RD106x		
	N°22BIS(g)	(N) xx	N°22BIS(h)	(N) 8x	N°22BIS(i)	(N) 87
		(S) RD1087		(S) RD1076		(S) RD1065
Page 316	N°31(d)	(N) Dxx	N°31(e)	(N) Dxx	N°31(f)	(N) D7x
		(S) R108x		(S) R1087		(S) R108x
	N°31(g)	(N) D87	N°31(i)	(N) D87	N°31(j)	(N) D8x
		(S) R10xx		(S) R106x		(S) R1065
Page 318	N°36(k)	(N) 108				
		(S) RD7xx				

Page 338	**N°30(d)**	(N) D8xx (S) R97x	**N°31(a)**	(N) Dxxx (S) R987
Page 349	**N°14(e)**	(N) 107x (S) RV8x		
Page 379	**N°46(f)**	(N) R8 (S) V96xx	sans le 5	
Page 380	**N°48(g)**	(N) R76 (S) V95x	**N°48(h)**	(N) Rxx (S) V976

ANNEXE VII

Application ou non application du Principe d'Assurance **(PA)** pour quelques combinaisons qui ont un MIMP exception pour un contrat de manche ou de chelem

I - Application du Principe d'Assurance

Page 66 **N°20(a)** (N) A10

(S) RDxxxx

Pour 5 levées nécessaires, SO5 apporte 1,96% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N6 ne le permet pas. Or le maniement MAX - N6 ne donne qu'une petite espérance de gain supplémentaire en IMP.

Donc sans doute il faut appliquer le PA et adopter SO5 pour 5 levées nécessaires.

Voir en II pour 4 levées nécessaires à un contrat

Page 70 **N°32bis (c)** (N) xx

(S) ARD87

Pour 4 levées nécessaires à un contrat non vulnérable jusqu'à 3K (sauf 2SA), SO4 apporte 4,38% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N6 ne le permet pas, donc il semblerait qu'il faut appliquer le PA et adopter SO4.
Mais si l'on compare SO4 et VAR, on s'aperçoit qu'il y a 4,38% de chances de réaliser le contrat avec SO4 lorsque VAR ne le permet pas, tandis qu'il y a 3,63% de chances de le réaliser avec VAR lorsque SO4 ne le permet pas, soit un avantage de seulement 0,75% en faveur de SO4, ce qui est faible, tandis que l'espérance de gain en IMP en faveur de VAR (de 0,12 à 0,13) est assez importante. C'est donc VAR qu'il faut adopter.

Voir en II pour 3 levées nécessaires à un contrat, et pour 4 levées nécessaires à certains contrats

Page 70 **N°33(a)** (N) xx

(S) ARD9xx

Pour 5 levées nécessaires, SO5 apporte 1,96% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N6 ne le permet pas. Bien que MAX - N6 donne au moins 0,125 d'espérance de gain supplémentaire en IMP, ce qui est assez important, il vaut mieux sans doute appliquer le PA et adopter SO5 pour 5 levées nécessaires.

Voir en II pour 4 levées nécessaires à un contrat

Page 84 **N°27(l)** (N) V10x

(S) ARxxx

Pour 5 levées nécessaires, SO5 apporte 1,96% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N6 ne le permet pas. Bien que MAX - N6 donne au moins 0,16 d'espérance de gain supplémentaire en IMP (0,06 pour les chelems), il vaut mieux sans doute appliquer le PA et adopter SO4 pour 4 levées nécessaires.

Voir en II pour 3 levées nécessaires à un contrat

Page 100 **N°55(o)** (N) R98

(S) AV7xx

Pour 4 levées nécessaires à un contrat non vulnérable jusqu'à 5K, il y a 4,78% de chances de le réaliser avec SO4 lorsque VAR 1 ne le permet pas tandis qu'il y a 2,83% de le réaliser avec VAR 1 lorsque SO4 ne le permet pas, soit 1,95% en faveur de SO4, et d'autre part les espérances de gain en faveur de VAR 1 sont faibles (entre 0 et 0,1), donc il faut appliquer le PA et adopter SO4.

Pour 4 levées nécessaires à un contrat non vulnérable de 5C, 5P ou 5SA, ou un contrat vulnérable jusqu'à 5K, il y a 3,91% de chances de le réaliser avec SO4 lorsque VAR 2 ne le permet pas, et d'autre part les espérances de gain en faveur de VAR 2 sont faibles (0,016 pour les contrats non vulnérables et 0,005 pour les contrats vlulnérables), donc il faut appliquer le PA et adopter SO4.

Voir en II pour 3 levées nécessaires à un contrat

Page 100 **N°56(c)** (N) RVx

(S) A8xxx

Pour 4 levées nécessaires, SO4 apporte 2,83% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N5 ne le permet pas.
C'est important et il faut appliquer le PA pour tous les contrats en adoptant SO4.

Page 100 **N°56(d)** (N) RV9

(S) Axxxx

Pour 4 levées nécessaires, SO4 apporte 2,83% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N5 ou VAR 2 ne le permettent pas.
C'est important et il faut appliquer le PA pour tous les contrats en adoptant SO4.

Page 134 **N°5(a)** (N) Vx

(S) AD10xx

Pour 4 levées nécessaires à un petit chelem non vulnérable, SO4 n' apporte que 1,21% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N5 ne le permet pas. Mais les espérances de gain en faveur de MAX - N5 sont extrèmement faibles (0,008) et nous pensons donc qu'il faut appliquer le PA et adopter SO4.

Compte tenu de ce qui est proposé en II pour les partielles et les manches, les préconisations complètes deviennent facilement mémorisables : pour 4 levées et quelle que soit la vulnérabilité, adopter MAX - N5 pour les partielles et les manches et SO4 pour les petits chelems.

II - Non application du Principe d'Assurance

Page 61 **N°2(a)** (N) x

(S) ARDV9x

Pour 5 levées nécessaires, SO5 n'apporte que 0,75% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N6 ne le permet pas. Par ailleurs MAX - N6 donne une espérance de gain en IMP supplémentaire importante (au moins 0,25).
Donc sans doute il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N6.

Pour 4 levées nécessaires, SO5 n'apporte aucune chance supplémentaire par rapport à MAX - N6.
Donc il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N6.

Page 66 **N°20(a)** (N) A10

(S) RDxxxx

Pour 4 levées nécessaires, SO5 n'apporte aucune chance supplémentaire par rapport à MAX - N6.
Donc il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N6.

Voir en I pour 5 levées nécessaires à un contrat

Page 66 **N°20(c)** (N) 10x

(S) ARDxxx

Pour 5 levées nécessaires, SO5 apporte 1,96% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N6 ne le permet pas, mais MAX - N6 donne une espérance de gain en IMP supplémentaire très importante (au moins 0,42).
Donc sans doute il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N6.

Pour 4 levées nécessaires, SO5 n'apporte aucune chance supplémentaire par rapport à MAX - N6.
Donc il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N6.

Page 70 **N°32bis (c)** (N) xx

(S) ARD87

Pour 3 levées nécessaires à un contrat, il n'y a aucune chance de le réaliser avec SO4 lorsque MAX - N5 ne le permet pas.
Donc il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N5.

Pour 4 levées nécessaires aux contrats 2SA, 3C et + non vulnérable, et tous contrats vulnérables, il y a 4,38% de chances de réaliser le contrat avec SO4 lorsque VAR ne le permet pas, tandis qu'il y a 3,63% de le réaliser avec VAR lorsque SO4 ne le permet pas, soit un avantage de seulement 0,75% en faveur de SO4 ce qui est insuffisant pour appliquer le PA.
Pour ces contrats il faut donc sans doute utiliser VAR, bien que l'espérance de gain en IMP soit limitée, 0,12 jusqu'à 3P vulnérable, 0,08 à partir de 3SA, et très faible pour les chelems (0,06 et moins).

Voir en I pour 4 levées nécessaires à certains contrats

Page 70 **N°33(a)** (N) xx

(S) ARD9xx

Pour 4 levées nécessaires, SO5 n'apporte aucune chance supplémentaire par rapport à MAX - N6.
Donc il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N6.

Voir en I pour 5 levées nécessaires à un contrat

Page 84 **N°27(I)** (N) V10x

(S) ARxxx

Pour 3 levées nécessaires, SO4 n'apporte aucune chance supplémentaire par rapport à MAX - N5.
Donc il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N5.

Voir en I pour 4 levées nécessaires à un contrat

Page 88 **N°33 (e)** (N) V7

(S) AR96

Pour 4 levées nécessaires, il n'y a que 1,37% de chances de réaliser un contrat avec N4 lorsque MAX - N3 ne le permet pas, ce qui est faible alors que les espérances de gain en faveur de MAX - N3 sont importantes pour tous les contrats, sauf 7C, 7P et 7SA non vulnérables (0,075 seulement).
Nous pensons néanmoins qu'il ne faut appliquer le PA pour aucun contrat.

Page 91 **N°42bis (b)** (N) RV

(S) A98xx

Pour 4 levées nécessaires, il y a 17,36% de chances de réaliser un contrat avec SO4 lorsque MAX - N5 ne le permet pas, et 16,15% de chances de le réaliser avec MAX - N5 lorsque SO4 ne le permet pas, soit 1,21% en faveur de SO4, ce qui est très faible.
Mais pour les manches vulnérables, l'espérance de gain en faveur de MAX - N5 est également très faible (0,02 et même 0,004 pour 5C, 5P et 5 SA vulnérables !).
La décision ne s'impose vraiment pas…
Toutefois nous optons pour la non application du PA,

Cette combinaison se caractérise par des valeurs inhabituellement faibles. Pour les chelems, les espérances de gain en faveur de SO4 sont seulement de 0,01 à 0,04, mais là il n'y a pas d'hésitation à avoir, on adopte évidemment SO4.

Page 100 **N°55(o)** (N) R98

(S) AV7xx

Pour 3 levées nécessaires, SO4 n'apporte aucune chance supplémentaire par rapport à MAX - N5.
Donc il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N5.

Voir en I pour 4 levées nécessaires à certains contrats

Page 100 **N°56(a)** (N) RV8 **avec le 8 en Nord**

(S) A9xxx

Pour 4 levées nécessaires, SO4 n'apporte que 0,87% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N6 ne le permet pas.
Donc sans doute il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N5.

Pour 3 levées nécessaires, SO4 n'apporte aucune chance supplémentaire par rapport à MAX - N5.
Donc il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N5.

Page 134 **N°5(a)** (N) Vx

(S) AD10xx

Pour 4 levées nécessaires à une partielle vulnérable ou non, SO4 n' apporte que 1,21% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N5 ne le permet pas. Mais bien que les espérances de gain en faveur de MAX - N5 soient faibles (0,11 à 0,14), il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N5.

Pour 4 levées nécessaires à une manche vulnérable ou non, SO4 n' apporte que 1,21% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N5 ne le permet pas. Mais maintenant les espérances de gain en faveur de MAX - N5 sont très faibles (0,02 à 0,06) et la décision n'est pas évidente. Nous pensons néanmoins qu'il ne faut pas appliquer le PA et qu'il faut adopter MAX - N5.

Voir en I pour 4 levées nécessaires à un petit chelem non vulnérable.

Page 148 **N°35(a)** (N) xxx

(S) ADVx

Pour 3 levées nécessaires à une manche vulnérable, SO3 n' apporte que 1,21% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N4 ne le permet pas. Aussi, bien que les espérances de gain en faveur de MAX - N4 soient très faibles (0,02 à 0,03), il ne faut pas appliquer le PA et il faut adopter MAX - N4.

Pour 3 levées nécessaires à un contrat non vulnérable, SO3 n' apporte que 1,21% de chances de réaliser le contrat lorsque MAX - N4 ne le permet pas. Mais pour les partielles les espérances de gain en faveur de MAX - N4 sont assez faibles (0,12 à 0,14), pour les manches elles sont très faibles (0,04 à 0,06) et pour les chelems elles sont quasi nulles (0,008). Nous pensons quand même qu'il ne faut pas appliquer le PA et qu'il faut adopter MAX - N4 même pour les chelems (mais sur ce dernier point les choses sont certainement discutables).

Page 159 **N°58ter(c)** (N) DVxx

(S) A876

Pour 4 levées nécessaires, il y a 3,39% de chances de réaliser un contrat avec N4 lorsque MAX ne le permet pas, et 2,83% de chances de le réaliser avec MAX lorsque N4 ne le permet pas, soit un avantage de seulement 0,56% en faveur de N4.

Pour les contrats non vulnérables, bien que les espérances de gain en faveur de MAX soient très faibles (0,005 pour 7T et 7K, 0,02 pour les petits chelems et 0,03 ou 0,04 pour les manches), l'avantage de 0,56% en faveur de N4 est trop faible et nous pensons qu'il ne faut pas appliquer le PA pour ces contrats et qu'il faut adopter MAX

Pour les contrats vulnérables, bien que les espérances de gain en faveur de MAX soient très faibles (0,03 à 0,05 pour les chelems et 0,07 ou 0,08 pour les manches), l'avantage de 0,56% en faveur de N4 est trop faible et nous pensons aussi qu'il ne faut pas appliquer le PA et qu'il faut adopter MAX.

III - Seuils utilisés pour les propositions d'application ou non du PA

Jusqu'à 1%, voire un peu plus, de chances de réaliser un contrat de manche ou de chelem avec le maniement normal alors que le maniement exception ne le permet pas, l'utilisation du PA n'est pas conseillée, sauf lorsque l'espérance de gain en faveur du maniement exception est vraiment très faible, par exemple respectivement 1,21% et 0,008 (cf. combinaison page 134 N°5(a)).

A partir de 2% environ de chances de réaliser un contrat de manche ou de chelem avec le maniement normal alors que le maniement exception ne le permet pas, nous conseillons d'appliquer le PA (les cas entre 1,2 et 2% sont assez rares).

Bien sûr, il y a des cas limites pour lesquels la bonne solution est incertaine…

Le cas des contrats partiels n'a pas été examiné en raison du faible nombre de IMP en jeu, surtout pour les petites partielles.

Les seuils indiqués ci-dessus ne sont pas le résultat d'un raisonnement rigoureux (sans doute impossible) ni de l'expérience (elle viendra peut-être plus tard…). Ils sembent relever du bon sens, mais ils sont discutables et seront peut-être à revoir plus tard.

ANNEXE VIII

LISTE DES COMBINAISONS POUR LESQUELLES LE MANIEMENT DE MEILLEURE CHANCE (le MAX) EST DIFFERENT DU MANIEMENT DE NECESSITE POUR LE PLUS GRAND NOMBRE DE LEVEES POSSIBLE

Chapitre 1 - Avec l'AS, le ROI et la DAME

9	109
ARD10xx	ARD8x

Chapitre 2 - Avec l'AS, le ROI et le VALET

V
AR98xx

Vx	Vx	Vx	Vx	Vx
AR97	AR97x	AR8xxx	AR87xx	AR876x

R9
AV7x

xx	xx	8x	87	8x	87
ARV9x	ARV98	ARV9x	ARV9x	ARV97	ARV96

Vxx	Vxx	V7x	V7x	V7x	V76
AR9x	AR97	AR9x	AR96	AR95	AR95

V76	V75
AR9x (x < 5)	AR94

Vxxx
AR9

Vxx	V9x	V9x	V98	V98
AR98x	AR86x	AR876	AR7xx	AR6xx

R9xx	R9xx	Rxxx
AV7x	AV8x	AV98

Chapitre 3 - Avec l'AS et le ROI

x	9	x	9
---	---	---	---
AR109	AR108	AR1098	AR1087

8	x	8
---	---	---
AR109xx	AR109xxx	AR109xxx

Rx	Rx	R9
---	---	---
A10xxx	A1097x	A108xx

8x

AR109x

Rx	Rx	Rx	R9	R9	R8	R8
---	---	---	---	---	---	---
A10xxxx	A1087xx	A10876x	A10xxxx	A107xxx	A107xxx	A1076xx

10x	10x	10x	108	107	107
---	---	---	---	---	---
AR76x	AR87x	AR875	AR76x	AR652	AR653

R109	Rxx	R9x	R9x	R9x
---	---	---	---	---
A8xx	A1098	A10xx	A107x	A108x

87x	875
---	---
AR105	AR104

xxx	9xx	10xx	10xx
---	---	---	---
AR108x	AR107x	ARxxx	AR8xx

10xxx	1087x
---	---
AR8x	ARxx

R10x	R10x	R9x	R98	R98
---	---	---	---	---
Axxxx	A8xxx	A1087x	A10xxx	A107xx

AR8	AR8
---	---
10xxxx	107xxx

ARxx	AR7x	AR7x	AR7x	AR76	AR74
---	---	---	---	---	---
10976	109xx	1096x	10954	109xx	1095x

Rxxx	R9xx	R9xx	R9xx	R96x	R976
---	---	---	---	---	---
A1098	A10xx	A108x	A107x	A107x	A10xx

Chapitre 4 - Avec l'AS, la DAME et le VALET

A	--
---	---
DV7xx	ADV7xx

Vx	Vx
---	---
AD765	AD86xx

V8x	Vxx
---	---
AD9x	AD97

DVx	DV8	DV9
---	---	---
A97x	A7xx	A7xx

Axx	Axx	A8x	A86	A86
---	---	---	---	---
DV98	DV97	DV9x	DV94	DV9x (x < 4)

A9

DV87x

AV8	AVx
---	---
D9xx	D987

V9x	V9x	V96
---	---	---
AD76x	AD75x	AD7xx

V8xx	V86x	V864	V85x	V854
---	---	---	---	---
AD95	AD94	AD9x	AD94	AD9x

DVxx	DVxx	DVxx	DV6x	DV8x	DV8x	DV87
---	---	---	---	---	---	---
A8xx	A87x	A876	A87x	Axxx	A7xx	Axxx

DVxx	DV9x	DV9x	DV9x	DV98	DV97
---	---	---	---	---	---
A98x	Axxx	A8xx	A7xx	Axxx	Axxx

DVxxx	DVxxx	DV9xx	DV9xx	DV9xx	DV97x	DV98x
---	---	---	---	---	---	---
A9x	A98	Axx	A8x	A7x	Axx	Axx

DVxxx	DVxxx	DV8xx	DV8xx
---	---	---	---
A8x	A87	Axx	A7x

DVx	DV8	DV8
---	---	---
A8xxx	Axxxx	A7xxx

Vxx	Vxxx	Vxxxx
---	---	---
AD8xxx	AD8xx	AD8x

Chapitre 5 - Avec l'AS, la DAME et le DIX

9	D	Dxx
---	---	---
AD1076	A1097x	A108

Dx	Dx	Dx	D6	Dx	Dx
---	---	---	---	---	---
A108	A1087	A1087x	A1087x	A10876	A108xxxx

108	10x	10x	109
---	---	---	---
AD7x	AD76x	ADxxxx	AD76xx

A10

D98xx

10xx	108x	108x
---	---	---
ADxx	ADxx	AD6x

Dxx	Dxx	Dxx	D6x	D65
---	---	---	---	---
A10xx	A108x	A1086	A1085	A1084

Dxx	D8x	D8x	D7x	D76
---	---	---	---	---
A107x	A10xx	A107x	A106x	A105x

D7xx	D76x	D97x
---	---	---
A10x	A10x	A10x

Dxx	Dxx
---	---
A1096	A1097

D10x	D10x	D10x	D108	D107
---	---	---	---	---
A97x	A87x	A76x	A7xx	A6xx

10xxx	10xxx	10xx
---	---	---
AD97	AD96	AD96x

ADx

1097xx

Dxxx	Dxxx	Dxx	Dxx	D10x	D108
---	---	---	---	---	---
A1086	A1087	A1086x	A1087x	A8xxx	Axxxx

D876	D76x	D76	D7x	Dxx
---	---	---	---	---
A10xx	A108x	A108xx	A1086x	A10876

A10x	A10x	A10x	A10x	A107	A107	A108
---	---	---	---	---	---	---
Dxxxx	D76xx	D7654	D876x	Dxxxx	D6xxx	D7xxx

Dxx	Dxxx	Dxxxx	D87	D87x	D87xx	Dx
---	---	---	---	---	---	---
A108xxx	A108xx	A108x	A10xxxx	A10xxx	A10xx	A108xxxx

A108	A10x
---	---
Dxxxxx	D87xxx

Chapitre 6 - Avec l'AS et la DAME

Axx	Axx	Axx	Axx	A8
---	---	---	---	---
D8xx	D98x	D97x	D987	D96xx

A9x	A9x	A9x	A9x	A97	A98	A9x
---	---	---	---	---	---	---
Dxxx	D7xx	D8xx	D87x	D8xx	Dxxx	D86x

9xx	9xx	9xx	97x	976
---	---	---	---	---
AD86	AD7x	AD76	AD6x	AD5x

983	984	98x	98x	986
---	---	---	---	---
AD62	AD62	AD64	AD65	AD5x

D98	D8x	D7
---	---	---
Axxx	A9xx	A98xx

8xxx	8xx	9xxxx
---	---	---
AD9x	AD9xx	ADx

Dxxx	Dxxx	Dxxx	A9x	A97
---	---	---	---	---
A9xx	A97x	A98x	D76xx	D6xxx

Dxx	Dxx	Dxx	D98	D98	Dxx
---	---	---	---	---	---
A9xxx	A97xx	A98xx	A7xxx	A65xx	A986x

D86	D8x	D8x	Dxx	Dxx	D8x
---	---	---	---	---	---
A97xx	A976x	A975x	A987x	A9876	A96xx

Dxx	Dxxx	Dxxxx
---	---	---
A9xxxx	A9xxx	A9xx

Dx	Dx
---	---
A9xxxx	A97xxx

Dxx	Dxxx	Dxxxx	Dxxxxx
---	---	---	---
A98xxx	A98xx	A98x	A98

D8x	D8xx	D8xxx	D8xxxx
---	---	---	---
A9xxxx	A9xxx	A9xx	A9x

Axx	Axxx	Axxxx
---	---	---
D987xx	D987x	D987

Chapitre 7 - Avec l'AS, le VALET et le DIX

x	x	7	7
---	---	---	---
AV10x	AV108xx	AV108xx	AV1086x

xx	9x	8x	87	87
---	---	---	---	---
AV108	AV107	AV107	AV106	AV10x

Vx	V8	Vxx	V8x	V87	V108	V10x
---	---	---	---	---	---	---
A108xx	A106xx	A10xx	A10xx	A10xx	Axxx	A86x

Axx	A87	Ax	Ax	A8
---	---	---	---	---
V108x	V10xx	V10876	V1076x	V107xx

10xxx	10xxx	107xx	1087x	1087x	10876	1087
---	---	---	---	---	---	---
AV8x	AV87	AV8x	AVxx	AV6x	AVxx	AVxxx

10xxxx	107xxx	1087xx
---	---	---
AV8	AV8	AVx

V10xx	V10xx	V108x	V1087	V107x
---	---	---	---	---
A8xx	A876	Axxx	Axxx	Axxx

V10x	V107	V108	V10x	V108	A8x
---	---	---	---	---	---
A8xxx	Axxxx	A7xxx	A8xxxx	A7xxxx	V106xx

Axx	Axx	A7x	A8x	A7x	A87	A87
---	---	---	---	---	---	---
V107xx	V1087x	V108xx	V10xxx	V10xxx	V10xxx	V106xx

Chapitre 8 - Avec l'AS et le VALET

X	x	x	x	8
---	---	---	---	---
AV765	AV865	AV875	AV876	AV965

x

AV87xxx

V7	Vx	Vx	V6
---	---	---	---
A98xxx	A987xx	A9876x	A987xx

Ax	A9	Ax
---	---	---
V98xx	V87xx	Vxxxxx

Vxx	Vxx	V8x	V7x	V87	V9x	V96
---	---	---	---	---	---	---
A98x	A987	A9xx	A98x	A9xx	A76x	A7xx

A8x	A86
---	---
V96x	V9xx

8xx	xxx	7xx	76x	xxx	765
---	---	---	---	---	---
AV96	AV8x	AV8x	AV8x	AV87	AV8x

9xx	97x	9xx	9xx	98x	
---	---	---	---	---	x<5
AVxx	AVxx	AV7x	AV76	AV6x	

Vxx	Vxx	Vxx	Vxx	Vxx	V8x	V8x
---	---	---	---	---	---	---
Axxxx	A8xxx	A9xxx	A98xx	A987x	A9xxx	A976x

V87	V9x	V98	Vxx
---	---	---	---
A9xxx	Axxxx	Axxxx	A97xx

Vxxx	Vxxx	Vxxx	V8xx	V87x	V987
---	---	---	---	---	---
A9xx	A98x	A987	A97x	A9xx	Axxx

A7x	A9x
---	---
V8xxx	Vxxxx

xxx	7xx	76x	765	98x
---	---	---	---	---
AV8xx	AV8xx	AV8xx	AV8xx	AV6xx

9xx	9xx	9xx	96x	965	976
---	---	---	---	---	---
AVxxx	AV7xx	AV76x	AV7xx	AV732	AV54x

xxxx	7xxx	76xx	876x
---	---	---	---
AV8x	AV8x	AV8x	AVxx

9xxx	96xx	976x	98xx	98xx	98xxx
---	---	---	---	---	---
AV7x	AV7x	AVxx	AVxx	AV6x	AV6

Chapitre 9 - Avec l'AS

x

A10876

Chapitre 10 - Avec le ROI, la DAME et le VALET

x	8
---	---
RDV7x	RDV9xx

Chapitre 11 - Avec le ROI, la DAME et le DIX

10	10	10
RD876	RD87xx	RD76xxx

10x	10xx	107
RD8x	RD8x	RD8xx

xx	xx	8x	87		87
RD108x	RD108xx	RD107x (x <6)	RD106x	(x < 5)	RD105x

Dxx	Dxx	Dxx	D7x	D87	D8x
R10xx	R108x	R1087	R108x	R106x	R1065

D8xx	D87x
R10xx	R10xx

R10x	R10x
D7xxx	D8xxx

109x	109x	1097	1098	1098	1098
RD7xx	RD76x	RD6xx	RD6xx	RD65x	RD54x

Chapitre 12 - Avec le ROI et la DAME

x	x	7	x
RD98	RD987	RD98xx	RD976xx

8xx	87x	86x	865
RD96	RD9x	RD95	RD94

D8x	D8x	D8x
R9xx	R96x	R97x

Dx	D9
R9xxx	R765x

Chapitre 13 - Avec le ROI, le VALET et le DIX

--	--	--	--
RV107xx	RV106xx	RV1065x	RV10654

6
RV107x

Vx	V7x	10xx
R108x	R108x	RV86

V10x	Rxx	R8x
R86x	V10xx	V107x

10xxx	10xxx	10xxx	108xx	1087x	10876
RV8x	RV87	RV86	RV76	RV6x	RVxx

V10x	V10x	V106	V10x	V10x	V105
Rxxxx	R7xxx	R7xxx	R76xx	R765x	R76xx

R7xx	Rx	R7
V10xx	V108xxx	V108xxx

R8x	R8x	R87	R8x
V10xxx	V106xx	V10xxx	V1065x

Chapitre 14 - Avec le ROI et le VALET

x	8	V
RV98x	RV9xxx	R976xx

Vx
R9x

98	98	98	xxx
RVxx	RVxxx	RVxxxx	RV87x

V9x	V9x	V97	Vxx	Vxx	V8x
Rxxx	R7xx	Rxxx	R9xx	R98x	R7xx

Vx	Vx	V9
R9xxx	R97xx	R76xx

R8	Rxx	R8x	R8x
V96xx	V8xx	Vxxx	V7xx

Vxx	V9x	V98
R9xxx	R8xxx	Rxxxx

Rxx	R6x
V9765	V975x

Chapitre 15 - Avec le ROI

x	8	7	8
R1098x	R109xxx	R1098xx	R1096xx

xxx	7xx	108xx
R98x	R98x	Rxxx

Rx	Rxx	Rxx	Rxx	Rxx	R7x	R6x
10xxxxx	10xxxx	109xxx	1097xx	10976x	109xxx	1097xx

9xx	9xxx	9xxxx	9xxxxx	9x
---	---	---	---	---
R10xxxx	R10xxx	R10xx	R10x	R108xxxx
xx	xxx	xxxx	xxxxx	8xxxxx
---	---	---	---	---
R109xxxx	R109xxx	R109xx	R109x	R109

Chapitre 16 - Avec la DAME et le VALET

x	x	9	8	9	8	8
---	---	---	---	---	---	---
DVxx	DV8x	DV7x	DV7x	DV765	DV76x	DV107xx
xx	76	98	98x			
---	---	---	---			
DV9x	DV8x	DVxx	DVxx			
10x	107	9x	98	98	98	9x
---	---	---	---	---	---	---
DV7xx	DV6xx	DV8xx	DVxxx	DV6xx	DV65x	DV86x
Vxx	Vx	V7				
---	---	---				
Dxxx	D8xxx	D8xxx				
V8x	V87	Vxx				
---	---	---				
Dxxx	Dxxx	D8xx				
V9x	V98					
---	---					
Dxxxx	Dxxxx					

Chapitre 17 - Avec la DAME

x	x	x	x
---	---	---	---
D976x	D9765	D987x	D98xxxx
x	x	8	8	10
---	---	---	---	---
D108xx	D1087x	D107xx	D1076x	D876xxx

--	--	--	--
D10765x	D10876x	D1097xx	D10765xx

9x
D107x

10xx	10xx	10xx	10xx	10xx	10xx
Dxxx	D7xx	D8xx	D86x	D87x	D876

107x	1076	106x	109x	109x
D8xx	D8xx	D87x	Dxxx	D7xx

10xxx
D87

xxx	xxx	xxx	87xx	876x
D98x	D987	D976	D96	D9x

Dx	106	109	109	109	xx	xx
108xxx	D87xx	D7xxx	D76xx	D765x	D987x	D986x

10xx	xxx	8xx	8xx	87x
Dxxxx	D9xxx	D9xxx	D97xx	D9xxx

xxxx	8xxx
D9xx	D9xx

9xxxx
D10x

Chapitre 18 - Avec le VALET ou le DIX

x	x	x	x	x	x	x
---	---	---	---	---	---	---
V107xx	V10765	V10865	V1096x	V1087x	V10875	V987x

x	x	x	x	x	x	x
---	---	---	---	---	---	---
V765x	V865x	V875x	V876x	V9654	V9754	V976x

x	x	x	x
---	---	---	---
V10765x	V9875x	V9765	V9865

--	--	--
---	---	---
V1097xxx	V10865x	V108754

7x	7x
---	---
V985x	V9854