



**

Vous êtes en Sud...

Donneur : S	♠ RDV93 ♥ ARV ♦ 752 ♣ R5	Vul : personne
♠ 5 ♥ X987 ♦ D96 ♣ AD962	N O ? E S	♠ 7 ♥ 532 ♦ X843 ♣ VX874
	♠ AX8642 ♥ D64 ♦ ARV ♣ 3	

O	N	E	<u>Sud</u>
			1♠
-	2♦	-	2♠
-	3♠	-	4♣
-	4♥	-	4SA
-	5♠	-	6♠
Fin			

Enchères :

2♦ : trop de points pour un fit direct

3♠ : fit différé – espoir de chelem

4♣, 4♥ : contrôles

4SA : Blackwood

5♠ : 2 clés et la Dame d'atout

Jeu de la carte :

Ouest entame du **10 de Cœur** pour l'As du mort. Vous encaissez le Roi de Pique (les deux atouts tombent). Et maintenant ?

- Vous jouez ♦ pour l'As suivi du Roi ?
- Vous jouez ♦ pour l'As puis si la Dame n'apparaît pas, vous rentrez au mort à Cœur pour tenter l'impasse à ♦ ?
- Vous jouez ♦ pour l'As puis si la Dame n'apparaît pas, vous jouez un petit ♣ ?
- Vous jouez le Roi de ♣ du mort ?
- Vous jouez un petit ♣ du mort ?

Vous pouvez trouver votre douzième levée soit à ♣ en faisant la levée du Roi, à condition que l'As soit situé en Ouest, soit à ♦ en faisant la levée du Valet, à condition que la Dame soit située en Est.

Vous devez commencer par l'impasse à ♣. Pourquoi ? Parce que si elle marche vous ferez douze levées mais même si elle échoue, vous pourrez tenter l'impasse à ♦ et vous ne chuterez que si les deux impasses ratent.

L'inverse n'est pas vrai... Si l'impasse à Carreau marche, vous ferez douze levées (comme dans le premier maniement) mais si elle échoue, vous ne pourrez plus tenter l'impasse à ♣ car vous serez obligé de perdre deux levées : Dame de ♦ et As de ♣ !

Principe : Commencez toujours par le maniement qui vous oblige à rendre la main (sauf si vous jouez le grand chelem !!)

Résultat : 6♠ = (As de ♣ pour la défense)