



## Vous êtes en Sud et jouez 3SA

Donneur : S      Vul : personne

♠ DV3			♠ 975
♥ V53			♥ RDX8
♦ DV72			♦ X983
♣ 732			♣ V9
♠ R862	N	O	E
♥ 97	?	S	
♦ 654			
♣ DX85			
♠ AX4			
♥ A642			
♦ AR			
♣ AR64			

O	N	E	S
			2♣
-	2♦	-	2SA
-	3SA	Fin	

### Enchères :

Avec un jeu régulier et 22 points H, vous êtes trop riche pour ouvrir de 2SA. Commencez par l'enchère de 2♣ et sur le relais de votre partenaire (2♦), nommez les SA, promettant très précisément 22 ou 23 points H. Nord qui possède 7 points doit se contenter de la manche.

Entame : 2 de Pique.

### Jeu de la carte :

Ouest entame du 2 de Pique, vous appelez le 3 du mort, et Est fournit le 9... Comment allez-vous gagner votre contrat ?

Après l'entame, vous pouvez, sans difficulté, compter 9 levées : 2 à Trèfle, 1 à Cœur, 2 à Pique et 4 à Carreau... Mais il vous faudra monter au mort pour aller chercher la Dame et le Valet de Carreau ! Attention au premier pli : **si vous prenez négligemment du 10 de Pique, il vous sera impossible de monter au mort !**

La bonne ligne de jeu est d'une très grande simplicité :

- Prenez l'entame de l'As de Pique, encaissez l'As et le Roi de Carreau
- Rejouez Pique... Les adversaires ne pourront pas vous empêcher de rejoindre le mort.

Résultat : 3 SA =