



## Vous êtes en Sud et jouez 4♥

**Donneur** : S      **Vul** : personne

♠ A84	♠ X73	♠ 9652
♥ 863	♥ ARD	♥ 42
♦ DX843	♦ V7	♦ R92
♣ R6	♣ A8732	♣ DX95
	♠ RDV	
	♥ VX975	
	♦ A65	
	♣ V4	

  

O	N	E	S
			1♥
-	2♣	-	2♥
-	4♥	Fin	

### Enchères :

Avec un (beau) fit Cœur et 16HLD, votre partenaire commence par un changement de couleur avant de faire un fit différé. Sur votre réponse peu encourageante de 2♥, il se contente de la manche.

Entame : 3 de Cœur.

### Jeu de la carte :

Sur l'entame du 3 de Cœur, Vous comptez vos perdantes : l'As de Pique, 2 levées à Carreau et 1 levée à Trèfle, 1 de trop...

Plutôt qu'un improbable affranchissement des Trèfles, la coupe d'un Carreau est la solution la plus évidente pour totaliser 10 levées.

Vous devez donc, après avoir pris l'entame, jouer Carreau à blanc dès la 2<sup>ème</sup> levée en conservant votre As de Carreau. Celui-ci vous permettra, dès que vous aurez repris la main, d'assurer votre coupe, même si le flanc a rejoué atout.