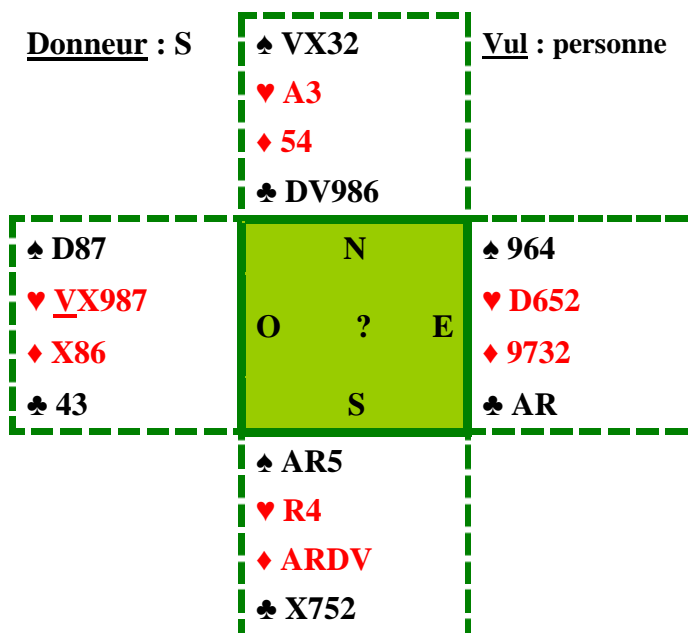




## Vous êtes en Sud



O	N	E	S
			2SA
-	3♣	-	3♦
-	3SA	Fin	

### Enchères :

2SA : 20 points H et un jeu régulier

3♣ ; Stayman pour rechercher un fit majeur 4-4

3♦ : Pas de majeure 4<sup>ème</sup>

3SA : Alors, jouons la manche à SA

### Entame : Valet de Cœur

### Jeu de la carte :

Ouest entame du **Valet de Cœur** ... Nord étale ses cartes et vous comptez vos **levées sûres** : 2 à Pique, 2 à Cœur et 4 à Carreau : 8 levées. Bien sûr, **il en manque une...**

Si vous tentez d'affranchir les Trèfles, vous allez perdre **la course de vitesse**.

En effet, la défense a commencé à affranchir sa couleur, elle a un temps d'avance sur vous. Si vous rendez deux fois la main, elle encaissera l'As et le Roi de Trèfle plus tous les Cœurs affranchis c'est-à-dire au moins trois levées (un de vos adversaires possède au moins cinq cartes à Cœur).

Avec huit levées sûres, vous n'avez besoin que d'une seule levée supplémentaire. La séquence Valet – 10 à Pique vous apportera à coup sûr votre neuvième levée à condition de faire tomber la Dame et d'avoir gardé une remontée pour encaisser la levée maîtresse.

Prenez donc l'entame du Roi de Cœur puis jouez As, Roi de Pique et Pique pour le 10. Une fois la Dame tombée, vous pourrez remonter au mort grâce à l'As de Cœur.

Si vous avez pris l'entame de l'As pour présenter le Valet de Pique en impasse forçante, vous chuterez dès que la Dame sera en Ouest car vous ne pourrez plus remonter au mort.

Résultat : 3SA =