



Vous êtes en Sud et jouez 4♠

Donneur : N **Vul** : Tous

♠ 7 $\overline{5}$ 4	♠ DX9 ♥ AX532 ♦ 82 ♣ AR9	♠ 82
♥ D97	N O ? E S	♥ RV84
♦ AV75		♦ RX9
♣ V83	♠ ARV63 ♥ 6 ♦ D643 ♣ 762	♣ DX54

O	N	E	S
	1♥	-	1♠
-	1SA	-	2♣
-	2♠	-	4♠
Fin			

Enchères :

1SA : Pas de fit Pique, main régulière et 12 – 14 H.

2♣ : Roudi, enchère conventionnelle, à partir de 11 points, demandant au partenaire de préciser s'il possède 3 cartes dans la majeure (Pique) et s'il est minimum ou maximum.

2♠ : Nord confirme qu'il possède 3 cartes à Pique et qu'il est maximum (15HLD).

4♠ : Avec 12 HLD, Sud tente la manche.

Entame : 5 de Pique

Jeu de la carte :

Ouest entame du **5 de Pique** ... Nord étale ses cartes et vous comptez vos perdantes : 4 à Carreau et 1 à Trèfle. Vous pensiez peut-être pouvoir couper un Carreau au mort, cela semble compromis !

L'entame atout tue tous vos espoirs de réaliser une coupe du côté court... Vous allez donc entreprendre l'affranchissement des Cœurs du mort en réalisant 3 coupes du côté long (technique dite du « mort inversé ») : votre camp possède 6 cartes à Cœur, le camp adverse en possède donc 7. Leur répartition la plus probable est 4 – 3. En jouant quatre tours de Cœurs (le premier avec l'As et les trois suivants coupés) vous affranchirez le 5^{ème}. Sur cette extravagante, vous pourrez défausser une perdante. Mais attention, si vous coupez trois fois, il vous faudra quatre remontées...

Le 9 de Pique prend l'entame et fait la première levée, ensuite vous jouez l'As de Cœur et Cœur coupé de l'As de Pique, Trèfle pour l'As et Cœur coupé du Roi de Pique, Trèfle pour le Roi et Cœur coupé du Valet de Pique, 6 de Pique pour le 10 du mort, Dame de Pique pour enlever le dernier atout du camp adverse et le dernier Cœur que vous avez laborieusement affranchi : 10 bonnes levées ! Les atouts étaient 3-2, ouf !

Résultat : 4♠ = (Deux levées à Carreau et une levée à Trèfle pour la défense)