



Vous êtes en Sud et jouez 4♥.

Donneur : E **Vul** : personne

♠ RDX63	♠ A954	♠ V8
♥ 8	♥ 9542	♥ AX7
♦ X843	♦ D752	♦ RV96
♣ D65	♣ 7	♣ RV92
	♠ 72	
	♥ RDV63	
	♦ A	
	♣ AX843	

O	N	E	S
		1♦	1♥
1♠	3♥	-	4♥
Fin			

Enchères :

3♥ : Soutien justifié par la loi des atouts.

4♥ ; en raison de la belle distribution.

Entame : Roi de Pique

Jeu de la carte :

Ouest entame du **Roi de Pique**. Vous comptez vos levées perdantes : 1 à Pique, 1 à Cœur, et 4 à Trèfle = 6 levées, trois de trop !

La solution consiste à affranchir immédiatement les Trèfles par la coupe. Attention, jouer atout prématurément donnerait aux adversaires l'occasion de prendre la main (ils possèdent l'As) et de rejouer atout, vous privant ainsi de la possibilité de couper les Trèfles comme vous l'auriez souhaité...

Vous devez prendre l'entame de l'As de Pique du mort et entreprendre immédiatement l'affranchissement de vos Trèfles. Vous possédez six cartes dans la couleur. Le camp adverse en a sept, le plus probablement répartis 4 – 3. Il faudra donc effectuer trois coupes. Pour ce faire, vous devrez rejoindre quatre fois votre main. Vos reprises sont As de Trèfle, As de Carreau et une coupe à Carreau et un atout qui permettra d'aller chercher le Trèfle affranchi.

Timing : As de Trèfle, 1^{er} Trèfle coupé, As de Carreau, 2^{ème} Trèfle coupé, Carreau coupé, 3^{ème} Trèfle coupé et enfin Cœur pour faire tomber les atouts adverses.

Ici Ouest, celui qui ne possède que 3 Trèfles, n'a pas le X de Cœur. Ce qui vous fournit la levée supplémentaire.

Résultat : 4♥ + 1 (As de Cœur et Dame de Pique pour la défense)