



Vous êtes en Sud et jouez 6♠

Donneur : S **Vul : Personne**

♠ R2		♠ 3
♥ AD54	N	♥ RVX3
♦ V2	O ? E	♦ 8765
♣ A8765	S	♣ DX94
♠ 876		
♥ 876		
♦ RX943		
♣ V3		
♠ ADVX954		
♥ 92		
♦ AD		
♣ R2		

O	N	E	S
			1♠
-	2♣	-	3♠
-	4♣	-	4♦
-	4SA	-	5♠
-	6♠	Fin	

Enchères :

2♣ : 15 HL en Nord. Enchère naturelle auto-forcing

3♠ : 18-19 HL, au moins 6 Piques. Enchère forcing puisque Nord s'est engagé à reparler. La couleur Pique est imposée.

4♣, 4♦ : contrôles en vue de prospecter un chelem à Pique.

4SA : Blackwood

5♠ : 2 clés et la Dame d'atout

6♠ : terminus

Entame : 6 de Cœur

Jeu de la carte :

Ouest entame du la 6 de Cœur... En Sud, vous comptez vos perdantes : Roi de Cœur et Roi de Carreau.

Essayer successivement les 2 impasses rouges vous donnerait une probabilité de gain de 75%. L'affranchissement d'une levée de longueur à Trèfle (sur laquelle vous pourriez défausser une perdante) est possible si les six Trèfles adverses sont répartis 3 – 3 ou 4 – 2. Cette probabilité offre un pourcentage supérieur : 84%.

Pour prendre en compte une répartition 4 – 2 de la couleur, il faut prévoir 3 remontées au mort : Roi de Pique, As de Cœur et As de Trèfle. Il faut donc fournir un petit Cœur du mort à la première levée. Est fait le pli, mais est obligé de changer de couleur sous peine de jouer dans la fourchette As-Dame Cœur du mort ce qui donnerait une levée au déclarant (et aussi le contrat) ! Est retourne Carreau, vous plongerez alors de l'As, et vous attaquerez immédiatement aux ♣ : Roi ♣, As ♣, Trèfle coupé du 9, Pique pour le Roi, Trèfle coupé du 10, As ♠ et Dame ♠ pour enlever les atouts adverses, As ♥ pour remonter au mort et ♣ affranchi sur lequel vous défaussez votre Dame ♦.

6♠ = (1 levée à Cœur pour la défense).