



Nord donneur Vous êtes en Sud et jouez 3♥

Donneur : N Vul : personne

♠ R543	♠ A8 ♥ 54 ♦ V65 ♣ ARX765	♠ DV92
♥ A32	N O ? E S	♥ 76
♦ DX74		♦ A982
♣ 92		♣ DV8
	♠ X76 ♥ RDVX98 ♦ R3 ♣ 43	

O	N	E	S
	1♣	-	1♥
-	2♣	-	3♥
Fin			

Enchères :

3♥ : 6 cartes, 10 H maxi, proposition de manche.
 Nord n'a pas les points et le soutien suffisant. Il passe.
 Ne soyez pas trop gourmand(e), contentez-vous de faire +1.

Entame : 7 de Carreau pris de l'As en Est et retour Carreau.

Jeu de la carte :

Seulement 3 levées maîtresses, 1 levée avec le Roi de Carreau mais aussi 5 levées espérées à Cœur soit 9 levées. Peut-on faire mieux ? Vous pensez à un jeu de coupe pour gagner cette levée et surtout à couper dans la main courte un Pique. Vous pensez aussi affranchir cette couleur 5^{ème} mais les remontées ne sont peut-être pas suffisantes. Regardons :

Un jeu de coupe risque d'être mis à mal par nos adversaires :

1. Couper un Pique en jouant 2 fois la couleur. La défense va donner 2 tours d'atout et vous perdrez 2 Piques.
2. Couper le troisième Trèfle maître évidemment. La défense vous privera de l'exploitation des Trèfles en faisant vite sauter l'As de Pique après avoir pris de l'As de Cœur.

La solution : un coup à blanc à Pique.

1. Si on vous rejoue Pique, vous pourrez couper le Pique au mort.
2. Si on vous rejoue Cœur, l'atout, alors vous pourrez affranchir vos Trèfles et irez au mort chercher ces Trèfles affranchis grâce à l'As de Pique toujours présent.

Résultat : 3♥+1