



Vous êtes en Sud et jouez 4♥

Donneur : E Vul : Personne

♠ ADX8	♠ 53	♠ 9762
♥ 753	♥ AV9	♥ 4
♦ VX9	♦ 863	♦ D752
♣ D93	♣ X8642	♣ RV75
	♠ RV4	
	♥ RDX862	
	♦ AR4	
	♣ A	

O	N	E	S
			2♣
-	2♦	-	2♥
-	4♥	Fin	

Enchères :

2♣ : Jeu unicolore Cœur et 20-23 HL

2♦ : relais

2♥ : couleur de six cartes (ou cinq très belles).

4♥ : conclusion.

Entame : Valet de Carreau

Jeu de la carte :

Ouest entame du **Valet de Carreau** que vous prenez de l'As. Comment continuez-vous ?

Vous comptez les perdantes de votre main : 3 à Pique et 1 à Carreau. La solution consiste à **couper une perdante à Pique de la main du mort**.

Mais il faut commencer par ouvrir la coupe et cela suppose rendre la main deux fois à l'adversaire. Comprenant la technique mise en œuvre, il y a fort à parier qu'il jouera atout à chaque fois qu'il prendra la main pour gêner votre manœuvre. Comment faire ?

Vous pourriez essayer de jouer une première fois atout pour le mort (les trois atouts du mort sont maîtres), puis Pique vers le Valet, atout pour le mort et Pique vers le Roi... Mais si l'As et la Dame sont en Ouest, derrière Roi-Valet, et si Ouest possède un troisième atout, il pourra jouer un 3^{ème} tour d'atout vous privant ainsi de la coupe.

Pour assurer votre contrat, vous devez **jouer Pique (le 4 de votre main) à la deuxième levée**. Ainsi, vous pourrez toujours couper votre troisième Pique avec un atout du mort.

Résultat : 4♥ = (As-Roi de Pique et une levée à Carreau pour la défense).