



Vous êtes en Sud et jouez 3SA

Donneur : S Vul : Personne

♠ V8	♠ 75	♠ DX963
♥ R9753	♥ DVX	♥ 86
♦ 64	♦ ADX975	♦ R832
♣ DX75	♣ 86	♣ 93
	♠ AR42	
	♥ A42	
	♦ V	
	♣ ARV42	

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

Enchères :

2♠ : promet un bicolore au moins 5 – 4 avec une force comprise entre 18 et 23 HL Autoforcing.

3♦ : six cartes dans la couleur, sans notion de force. Forcing pour 1 tour.

3SA : Avec une tenue à Cœur, Sud annonce la manche à Sans-Atout.

Entame : 5 de Cœur

Jeu de la carte :

Ouest entame du **5 de Cœur** pour le 10 du mort et le 8 d'Est. A vous de jouer...

Vous comptez 2 levées à Pique, 2 levées à Cœur, 1 levée à Carreau et 2 levées à Trèfle = **7 levées**. Pour être sûr de gagner 3SA, vous devez **établir les Carreaux**. Même en donnant le Roi, vous pouvez faire cinq levées dans la couleur. Mais attention, une fois que les Carreaux seront maîtres, vous devez trouver une façon de **remonter au mort**.

La seule possibilité est à Cœur, si... **vous prenez l'entame de l'As**. Il vous restera alors la Dame et le Valet de Cœur au mort et il ne reste à l'Adversaire **que le Roi**.

C'est parti : vous prenez l'entame de l'As, jouez **Valet de Carreau pour la Dame** (si vous mettez un petit du mort, vous resterez en main et ne pourrez plus affranchir la couleur), puis l'As de Carreau et Carreau (le 10 ou le 9) jusqu'à ce que l'adversaire prenne du Roi. La défense joue alors Pique que vous prenez du Roi pour présenter un petit Cœur. Ouest prend du Roi et vous pouvez tabler pour **11 levées**.

Résultat : 3SA + 2