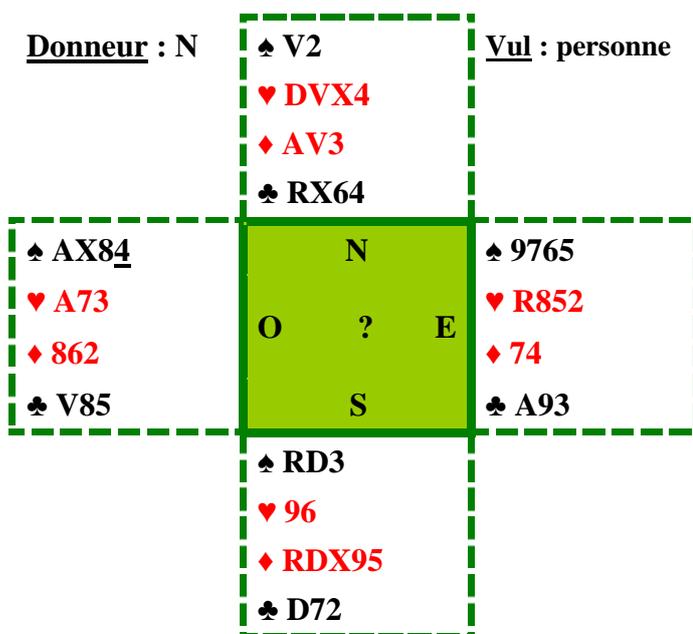




## Nord Donneur

### Vous êtes en Sud et jouez 3SA



| O          | N  | E | S   |
|------------|----|---|-----|
|            | 1♣ | - | 1♦  |
| -          | 1♥ | - | 3SA |
| <b>Fin</b> |    |   |     |

**Enchères** :

- 1♣ : 12 points H, pas de majeure 5<sup>ème</sup> : il faut
- 1♦ : une belle couleur 5<sup>ème</sup>, 13 HL, voyons la suite...
- 1♥ : Nord a l'espace nécessaire pour annoncer ses quatre cartes à Cœur.
- 3SA : Aucun fit trouvé... Avec 13 points HL, Sud demande la manche à Sans-Atout.

**Entame** : 4 de Pique

**Jeu de la carte** :

Ouest entame du **4 de Pique, le Valet du mort reste maître...** Le contrat est tendu, avec seulement 24 points H dans votre ligne ! Comment espérez-vous gagner ce coup ?

Avec cinq Carreaux maîtres, deux levées sûres à Pique, vous devez vite trouver 2 autres levées. L'affranchissement des Cœurs est illusoire car l'adversaire aurait le temps d'affranchir une levée à Pique et pourrait donc faire chuter le contrat avec 5 levées (2 levées à ♠, As-Roi de ♥, As de ♣). Seuls les ♣ peuvent permettre de trouver les 2 levées manquantes, en tentant une impasse :

- **Jouer un petit Trèfle vers la Dame** (Est ne doit pas, bien sûr, plonger de l'As)...
- En main à la Dame de Trèfle, jouer **Trèfle vers le 10 du mort**, en espérant le Valet en Ouest !

**Résultat** : 3SA =