



Vous êtes en Sud et jouez 6♦

Donneur : S Vul : Personne

♠ V974	♠ RD ♥ ARV54 ♦ DV6 ♣ A53	♠ X86532
♥ X3	N	♥ D987
♦ X98	O ? E	♦ 7
♣ DV96	S	♣ R7
	♠ A ♥ 62 ♦ AR5432 ♣ X842	

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

Enchères :

2♦ : six cartes dans la couleur, en vertu de la règle de la « couleur collée »

3♣ : troisième couleur forcing : demande au partenaire s'il possède trois cartes dans la majeure (ici à Cœur). Rend également « forcing » un soutien Carreau qui ne l'aurait pas été sans cette enchère

3♦ : pas trois cartes à Cœur. Rien de plus que ce que l'on a déjà dit.

4♦ : espoir de chelem dans cette couleur

4♠ : contrôle

6♦ : Terminus

Entame : Dame de Trèfle

Jeu de la carte :

Ouest entame de la **Dame de Trèfle...** Quelle ligne de jeu allez-vous adopter pour gagner ce chelem ?

Une seule façon de gagner : **affranchir les Cœurs** pour effacer les Trèfles de votre main. Mais vous devrez prendre en compte le partage 4-2 des Cœurs mais aussi 3-1 des atouts :

- Prenez l'entame de l'As de Trèfle. Tirez l'As de Carreau et l'As de Pique, montez au mort à l'As de Cœur, et tirez le Roi de Pique sur lequel vous défaissez votre denier Cœur.
- Jouez un petit Cœur du mort que vous coupez d'un petit atout. Remontez au mort à la Dame de Carreau et jouez un autre petit Cœur que vous coupez du Roi.
- Rejoignez le mort au Valet de Carreau.

Défaussez le 2 de Trèfle sur le Roi de Cœur et le 4 de Trèfle sur le Valet de Cœur.

Résultat : 6♦ = (Roi de Trèfle pour la défense)