



## Vous êtes en Sud et jouez 4♥

Donneur : N      Vul : Personne

|        |       |        |  |
|--------|-------|--------|--|
| ♠ R7   |       |        |  |
| ♥ A653 |       |        |  |
| ♦ A62  |       |        |  |
| ♣ R752 |       |        |  |
| ♠ DX63 | N     | ♠ V95  |  |
| ♥ RVX  | O ? E | ♥ D4   |  |
| ♦ DVX9 |       | ♦ 8543 |  |
| ♣ X8   | S     | ♣ DV94 |  |
| ♠ A842 |       |        |  |
| ♥ 9872 |       |        |  |
| ♦ R7   |       |        |  |
| ♣ A63  |       |        |  |

| O | N  | E   | S   |
|---|----|-----|-----|
|   | 1♣ |     | 1♥  |
| - | 2♥ | -   | 2SA |
| - | 4♥ | Fin |     |

### Enchères :

1♥ : recherche d'un fit 4 – 4 à Cœur

2♥ : 4 cartes à Cœur dans la zone 12 – 16 HLD

2SA : Enchère d'essai. Partenaire, êtes-vous mini ou maxi de votre zone ?

4♥ : 15 HLD : Allons-y pour la manche

Entame : Dame de Carreau.

### Jeu de la carte :

Ouest entame de la **Dame de Carreau**. Vous comptez vos levées perdantes : 2 à Pique, 2 à Cœur et 1 à Trèfle : 2 de trop ! La meilleure ligne de jeu consiste à **couper** les deux perdantes Piques au mort... Mais si vous ne retirez pas les atouts des adversaires, vous allez vous faire surcouper ! Alors ?

Si vous tirez l'As d'atout suivi d'un petit atout, l'adversaire qui prendra la main aura la possibilité de **donner un 3<sup>ème</sup> tour d'atout**, ce qui vous priverait de l'une des deux coupes à Pique. La solution consiste à prendre l'entame de l'As de Carreau, puis à **donner un coup à blanc à l'atout**. Quand vous reprendrez la main, vous pourrez tirer l'As d'atout, puis vous attaquer à vos coupes Pique, sans vous soucier d'une éventuelle surcoupe que l'adversaire « paiera avec son argent ».

Résultat : 4♥ = (Deux levées de Cœur et une levée à Trèfle pour la défense)