



Vous êtes en Sud et jouez 4♥

Donneur : N Vul : Personne

♠ DX63	♠ R7	♠ V95
♥ RVX	♥ A653	♥ D4
♦ DVX9	♦ A62	♦ 8543
♣ X8	♣ R752	♣ 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^{ème} 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)