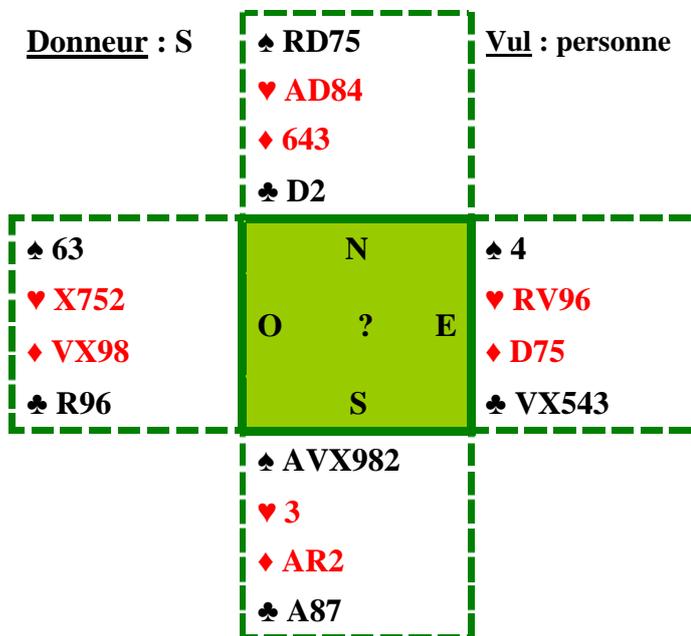




Vous êtes en Sud et jouez 6♠



O	N	E	S
			2♣
-	2♦	-	2♠
-	3♠	-	4SA
-	5♠	-	6♠
Fin			

Enchères : on peut ouvrir de 2♣. On arrivera facilement à 6♠.

Entame : Valet de Carreau.

Jeu de la carte : 11 levées en coupant un Trèfle. La douzième levée peut provenir soit :

- Impasse au Roi de Cœur, il pourra ensuite défausser un Carreau sur l'As de Cœur. Mais si l'impasse rate, il aura perdu un Cœur et un Trèfle (perdante inéluctable).
- Impasse indirecte au Roi de Trèfle en jouant petit vers la Dame. Si le Roi est en Ouest, Sud pourra alors défausser le Carreau du mort sur l'As de Trèfle.

Comment cumuler les deux options ?

- Si l'impasse Cœur (50%) rate, c'est fichu.
- Si on commence par l'impasse indirecte (50%) et qu'elle rate, il nous restera encore la possibilité de faire l'impasse à Cœur ; d'où le cumul 50% +25%.

Règle : lorsqu'on a le choix entre une impasse directe et une impasse indirecte, on commence par tenter l'impasse indirecte. Donner la levée que l'on doit perdre de toute façon.

Timing : on prend de l'As de Carreau. On donne deux tours d'atout et petit Trèfle vers la Dame. Ouest met son Roi et rejoue Carreau que nous prenons du Roi. On joue petit Trèfle vers la Dame maîtresse. On revient en main en jouant As de Cœur et Cœur coupé et on encaisse l'As de Trèfle sur lequel on défausse le Carreau. Soit 12 levées : 6 à Pique, 2 Carreaux, 2 Trèfles, 1 Cœur et la coupe en nord d'un petit Carreau.

Il y avait une autre possibilité mais non cumulable avec une probabilité inférieure à celle d'une impasse donc non retenue : c'est l'affranchissement de la Dame de Cœur par la coupe. Mais il faudrait trouver le Roi sec, second ou troisième (22,5%).

Résultat : 6♠ =