



## Vous êtes en Sud et vous jouez 4♥

Donneur : S      Vul : personne

♠ VX96	♠ RD42	♠ A853
♥ V7	♥ RX8	♥ 9
♦ A987	♦ 63	♦ DVX42
♣ R84	♣ VX95	♣ 763

  

♠ 7	N	♠ AD65432
♥ AD65432	O   ?   E	♥ R5
♦ R5	S	♦ AD2
♣ AD2		

  

O	N	E	S
			1♥
-	2♥	-	4♥
Fin			

**Enchères** : ne nommez pas vos Piques. Priorité au fit.

**Entame** : Valet de Pique.

**Jeu de la carte** :

Il ne faut pas laisser Est prendre la main, car il va s'empresser de rejouer Carreau et il faudra pour gagner soit l'As de Carreau placé ou le Roi de Trèfle placé. Or il y a un moyen de gagner sans qu'aucune impasse ne fonctionne. Il faut laisser passer le Valet de Pique Ouest en main est coincé et le Roi de Carreau est encore protégé.

- S'il rejoue Carreau, il libère le Roi.
- S'il continue Pique, il affranchit la Dame sur laquelle on défaussera un Carreau.
- S'il joue Trèfle il livre l'impasse.
- S'il joue atout, on prend au mort et tente l'impasse Trèfle. Ouest, en main au Roi de Trèfle a tout intérêt à jouer son As de Carreau sinon il ne le fera plus grâce à l'expasse Pique.

Si Est surprend le Valet de l'As de pique à la première donne et rejoue Carreau, il libère deux levées à Pique pour la défausse des deux Trèfles perdants de Sud.

**Résultat** : 4♥ =