



Vous êtes en Sud et jouez 4♥

Donneur : S Vul : personne

♠ RD53	♠ A742	♠ VX98
♥ 842	♥ DVX	♥ 75
♦ RDV9	♦ 863	♦ A52
♣ 85	♣ D96	♣ VX72
	♠ 6	
	♥ AR963	
	♦ X74	
	♣ AR43	

O	N	E	S
			1♥
-	2♥	-	3♣
-	4♥	Fin	

Enchères :

2♥ : soutien direct avec 3 cartes à Cœur et 6 à 10 HLD

3♣ : 17 HLD : enchère d'essai pour connaître la position du partenaire au sein de cette zone, en vue de demander la manche.

4♥ : Maxi (9 HLD, dans la zone 6 – 10).

Entame : Roi de Carreau

Jeu de la carte :

Ouest entame du **Roi de Carreau...** La défense encaisse rapidement 3 levées à Carreau, et contre-attaque à **Pique**. Comment espérez-vous gagner ce coup ?

Vous avez perdu les trois premières levées, et vous avez encore une perdante possible à Trèfle. La réussite du contrat semble dépendre de la bonne répartition des Trèfles (3 – 3) 36% des cas. Mais si vous prenez la main du mort comme main de base, il y a **trois perdantes à Pique** (il n'y a plus de perdantes à Trèfle) et ces perdantes **peuvent être coupées** par les atouts de Sud... Cette solution fonctionne si les atouts adverses sont 3 – 2, 68% des cas.

Timing : As de Pique, Pique coupé de l'As, petit atout pour la Dame du mort, Pique coupé du Roi, petit atout pour le Valet du mort, Pique coupé du 9, Trèfle pour la Dame du mort, 10 de Pique pour enlever le dernier atout des adversaires, puis encaisser l'As et le Roi de Trèfle !

C'est un « mort inversé ».

Résultat : 4♥ = (Trois levées de Carreau pour la défense)