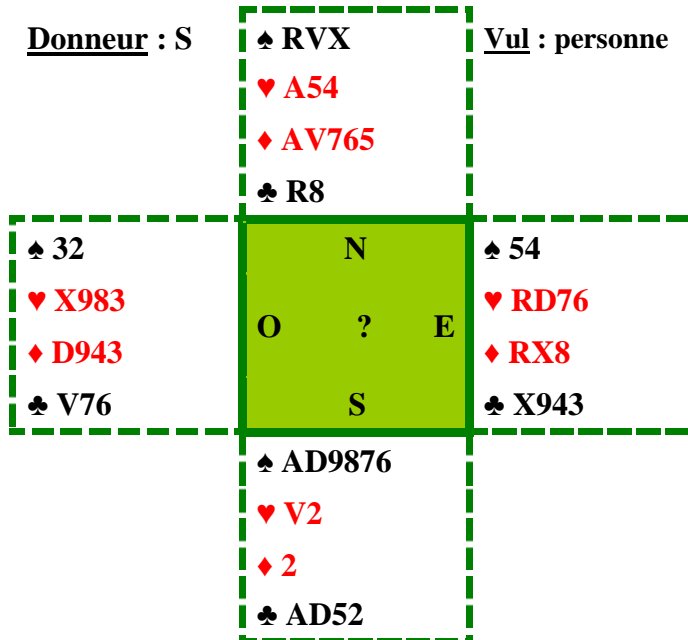




## Vous jouez 6♠



O	N	E	S
			1♠
-	2♦	-	2♠
-	3♠	-	4♦
-	4♥	-	4SA
-	5♣	-	5SA
-	6♦	-	6♠
<b>Fin</b>			

### Enchères :

3♠ : enchère « déclin » proposition de chelem.

4♦ : cette enchère contrôle se trouve bien placée car elle suppose bien le contrôle Trèfle mais elle souhaite entendre le contrôle Cœur. Imaginez que votre enchère soit 4♣ et votre partenaire annonce son contrôle Carreau, vous ne pourriez pas connaître son contrôle Cœur. Il vous reste aussi après le 3♠ la possibilité de dire 3SA.

Entame : X de Cœur.

### Le jeu de la carte :

Vous comptez vos 11 levées : 6 Piques, 1 Cœur, 1 Carreau et 3 Trèfles.

Cette douzième levée viendra de l'affranchissement du 5<sup>ème</sup> Carreau car vous avez suffisamment de remontées au mort. En plus si les atouts sont 2-2, vous couperez un Trèfle avec le Roi de Pique pour faire 13 levées.

As de Cœur, As de Carreau, Carreau coupé, Pique pour le X, Carreau coupé, Pique pour le Valet, Carreau coupé, Trèfle pour le Roi, Carreau affranchi pour défausser un Cœur, Trèfle pour l'As, Dame de Trèfle et petit Trèfle coupé du Roi de Pique.

Résultat : 6♠ + 1