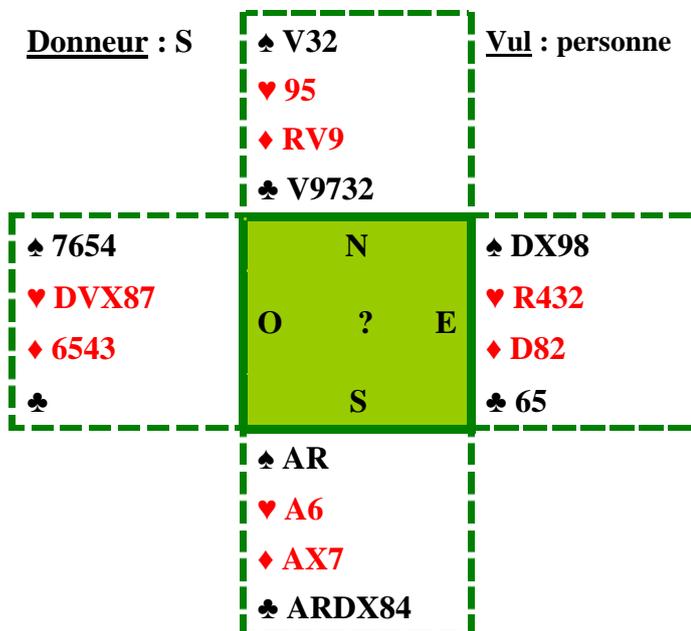




Vous jouez 6♣



O	N	E	S
			2♦
-	2♥	-	3♣
-	4♣	-	6♣
Fin			

Enchères :

2♥ : pas d'As et de 0H à 7H

4♣ : c'est un soutien simple mais représente une enchère maximum qui devrait garantir un contrôle en dehors de la couleur choisie.

Entame : Dame de Cœur.

Le jeu de la carte :

Vous comptez 11 cartes gagnantes immédiates.

Il convient de chercher cette fameuse Dame de Carreau pour obtenir cette douzième levée. Il faut comme toujours

- Soit aller à la chasse aux renseignements et à la répartition des cartes et points
- Soit obliger l'adversaire à jouer cette couleur dans les fourchettes.

Nous allons ici choisir cette deuxième possibilité en éliminant la couleur Pique et en redonnant la main à Cœur à l'adversaire. Est ou Ouest devra alors jouer dans votre fourchette Carreau ou bien jouer en « coupe et défause ».

Résultat : 6♣ =