



Nord est Donneur Vous êtes en Sud et jouez 4♥

Donneur : N Vul : Personne

♠ VX987	♠ 3	♠ AD5
♥ 9	♥ DVX2	♥ A64
♦ R73	♦ AV42	♦ DX986
♣ DX86	♣ AR95	♣ V3

♠ R642	N	♠ AD5
♥ R8753	O ? E	♥ A64
♦ 5	S	♦ DX986
♣ 742		♣ V3

O	N	E	S
	1♦	-	1♥
-	3♥	-	4♥
Fin			

Enchères :

3♥ : 17 - 19 HLD

4♥ : Sud demande la manche au nom de son 9^{ème} atout et de son singleton

Entame : Valet de Pique

Jeu de la carte :

Ouest entame du **Valet de Pique** pour l'As de son partenaire. Celui-ci rejoue immédiatement l'**As de Cœur** et **Cœur** (Ouest fournissant le 9 puis défaussant le 7 de Pique). Comment continuez-vous ?

Vous comptez vos levées sûres : 2 à ♣ (l'As et le Roi), le Roi de ♠ et l'As de ♦ = **4 levées**. Pour gagner, il faut faire **6 levées à l'atout** grâce à la double coupe Pique/Carreau : deux atouts au mort et quatre de votre main.

Mais si vous attaquez tambour battant la double coupe, Est pourra au 4^{ème} tour de Pique se débarrasser de l'un de ses deux Trèfles. Par la suite, vous n'arriverez plus à réaliser vos deux levées à Trèfles car il lui restera un atout pour couper la dernière...

Il y a une façon simple d'éviter ce désagrément : **encaisser As et Roi de Trèfle avant de commencer la double coupe**.

Résultat : 4♥ = (As de Pique, As de Cœur et une levée à Trèfle pour la défense)