



Vous êtes en Sud et jouez 4♥

Donneur : S Vul : personne

♠ V965	♠ AD	♠ RX872
♥ V5	♥ RX863	♥ 2
♦ V852	♦ RX7	♦ 943
♣ AX8	♣ V52	♣ R976
	♠ 43	
	♥ AD974	
	♦ AD6	
	♣ D43	

O	N	E	S
			1♥
-	2♣	-	2♥
-	4♥	Fin	

Enchères :

2♣ : Nord est fitté avec 16 HLD. Il est trop riche pour un fit direct et opte pour un fit différé. Cette enchère est auto-forcing.

2♥ : Sud annonce un jeu plutôt minimum (12 à 14 points H)

4♥ : Sud n'étant pas très riche, Nord se contente de la manche.

Entame : 6 de Pique

Jeu de la carte :

Ouest entame du **6 de Pique**... Comment allez-vous assurer votre contrat ?

Ce contrat est en béton armé, pour peu que vous preniez une indispensable précaution : **renoncer à l'impasse à Pique, en mettant l'As du mort à la première levée**. La suite ne pose aucun problème : vous enlevez les atouts adverses, tirez 3 tours de Carreau et vous rendez la main à l'adversaire à Pique.

Quel que soit celui de vos opposants qui prendra la main, il ne pourra que jouer Trèfle ou une autre couleur en **coupe et défausse**. Dans tous les cas, ce **jeu d'élimination** assure la réussite de votre contrat.

Résultat : 4♥ = (Roi de Pique et As-Roi de Trèfle pour la défense)