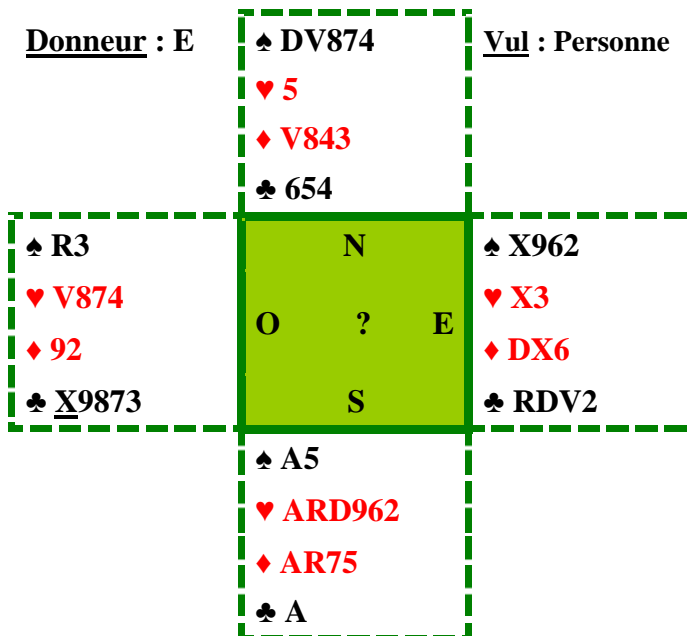




## Vous êtes en Sud et jouez 6♦



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

**Enchères** :

- 2♦ : Forcing de manche
- 2♥ : Pas d'As, pas deux Rois, moins de 8H.
- 3♥, 3♠, 4♦ : Naturel.
- 5♦ : le fit, sans rien de spécial à ajouter
- 6♦ : Cela devrait être suffisant, la seule Dame de Carreau suffisant à votre bonheur.

**Entame** : 10 de Trèfle.

**Jeu de la carte** :

Ouest entame du **10 de Trèfle** pour **votre As**. Quel est votre plan de jeu pour tenter de gagner votre contrat ?

Vous comptez deux perdantes possibles : une à Pique et une à l'atout.

Votre plan de jeu : **affranchir vos Cœurs** (s'ils sont 3-3 chez les adversaires, c'est parfait, mais s'ils sont 4-2 – ce qui est plus probable – il faudra en couper un au mort), et sur ces Cœurs affranchis, vous **défausserez les Pique du mort**. Ainsi, vous pourrez **couper votre perdante à Pique** avec un atout du mort.

**Timing** : As de Trèfle, As – Roi de Carreau, la Dame résiste... Vous ne vous en occupez plus : Est la fera quand il voudra... As – Roi – Dame de Cœur en défaussant deux Piques du mort, Cœur coupé, Trèfle coupé de votre main et les deux Cœurs affranchis, pour défausser deux autres Piques. As de Pique et Pique coupé au mort !

A noter que si Est coupe rapidement un Cœur pour jouer Pique, vous plongez de l'As et terminez à l'identique, la coupe d'un Trèfle sera la deuxième communication vers votre main.

**Résultat** : 6♦ = (Dame de Carreau pour la défense)