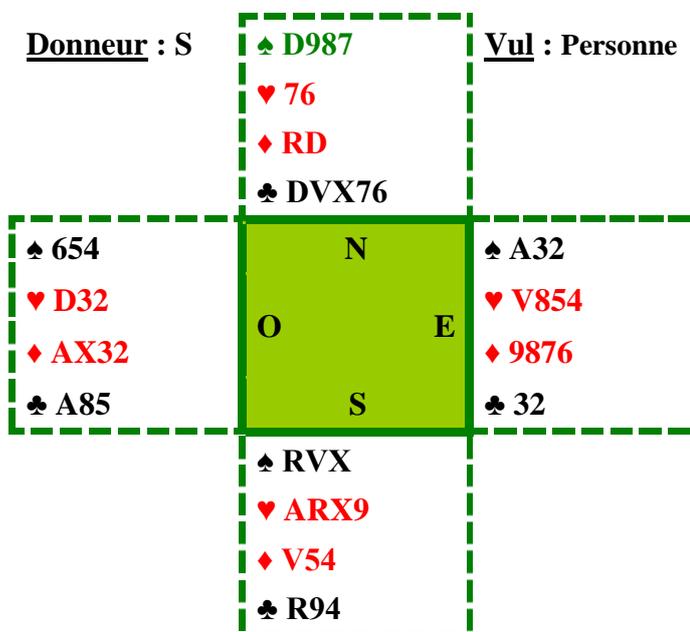




Vous jouez 3SA

Niveau : 2



O	N	E	S
			1SA
-	2♣	-	2♥
-	3SA	Fin	

Enchères : inutile de bondir, avec vos 10H, de suite à 3SA. Vérifiez que votre partenaire ne possède pas 4 cartes à Pique. Un Stayman s'impose.

Entame : 2 de Carreau.

Ce n'est pas l'entame idéale mais N-S a montré les Piques et les Cœurs.

Jeu de la carte : vous prenez du Roi de Carreau qui reste maître. Et vous jouez PIQUE !!!

Commencez par compter vos levées ! 2 levées à Cœur et 2 ou 3 levées dans chaque couleur dès que les As sont partis. Il manque cette 9^{ème} levée qu'on peut espérer dans un premier temps dans la couleur la plus longue : Trèfle. Mais êtes-vous certain de pouvoir récupérer les Trèfles du mort ? Non car vous jouez (encore !) contre 2 champions qui vont tout faire pour vous empêcher d'accéder au mort. Ouest ne prendra qu'au 3^{ème} tour de Trèfle et Est ne prendra à Pique que sur la Dame de Pique. Quelle défense !

Commencez donc par affranchir les Piques en jouant 3 fois si besoin cette couleur. La Dame ou le Valet de Trèfle vous permettra d'aller chercher la 9^{ème} levée à Pique.

Si vous commencez par l'impasse à Cœur, vous perdrez 1 Cœur, 2 Carreaux et les 2 As.

La défense : encore une fois, sachez attendre avec vos cartes maîtresses, privez ainsi le déclarant de remontées au mort et montrez la parité à votre partenaire. S'il joue Trèfle, surveillez la parité et ne prenez qu'au 3^{ème} tour. Quant à Pique, ne prenez qu'au 3^{ème} tour ou la Dame de Pique.