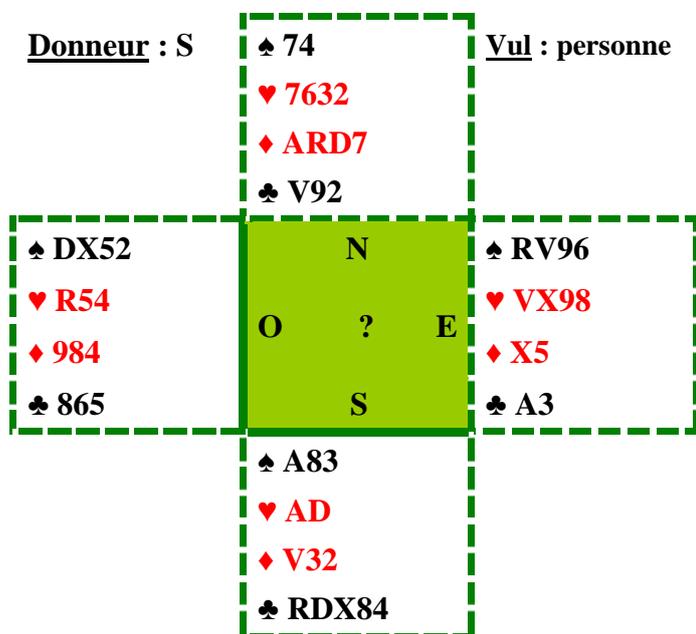


## Bridge et Détente



O	N	E	<u>S</u>
			1SA
-	2♣	-	2♦
-	3SA	Fin	

### Enchères :

Pas de problème particulier. L'absence de majeure 4<sup>ème</sup> chez l'ouvreur conduit directement au contrat de 3SA.

### Entame :

2 de Pique en 4<sup>ème</sup> meilleure. Est fournit le Roi de Pique.

### Jeu de la carte :

Votre attention commence à la première carte sur la table : le 2 de Pique. Cette carte est une bonne nouvelle pour vous et dans ces conditions, oubliez le laisser passer, ne duquez pas, emparez-vous de la première levée. Est pourrait en effet switcher et contre-attaquer Cœur ! Regardez alors les conséquences : la chute avec la perte d'1 Pique, 3 Cœurs et l'As de Trèfle. Les Piques ainsi répartis ne présentent aucun danger, prenez donc de l'As de Pique de suite et faites sauter immédiatement l'As de Trèfle pour affranchir 4 cartes à Trèfle.

Vos adversaires feront 3 levées à Pique et une levée à Trèfle. Vous réaliserez 1 Pique, 4 Trèfles, 3 Carreaux et 1 Cœur.

Utiliser toujours cette première carte sur la table pour réaliser votre plan de jeu et résister au laisser passer traditionnel ou à la règle des 7.

Rappel : au moment de l'ouverture d'une couleur, la règle de 7 consiste à laisser passer x fois pour couper les communications adverses, x étant égal à la différence entre 7 et le nombre de cartes détenues par le mort et le déclarant dans cette couleur.

Axx en face xx : laisser passer 2 fois

Axxx en face de xx : laisser passer 1 fois