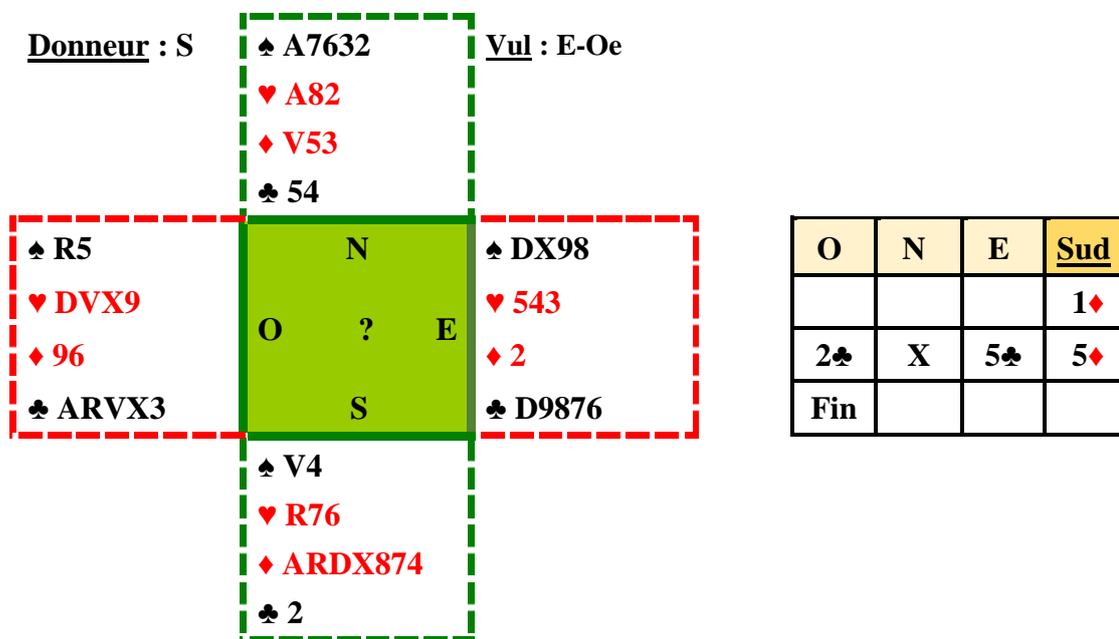




Une vraie bagarre d'enchères.



Enchères :

X : pas assez de jeu pour montrer ses Piques au premier tour.

5♣ : violent barrage malgré sa vulnérabilité.

5♦ : Sud, certain de ses Carreaux et des points de son partenaire ailleurs qu'à Trèfle n'hésite pas à annoncer la manche à Carreau.

Entame : As de Trèfle suivi de la Dame de Cœur.

Jeu de la carte :

Sud prend du Roi de Cœur et a déjà fait son plan de jeu basé sur l'affranchissement des Piques en voyant cette couleur 5^{ème}. 7 Carreaux, 2 Cœurs, 2 Piques font 11 levées.

Pour cela, il lui faut donc trouver au moins 4 remontées au mort si les Piques sont 4-2 !

As de Carreau, Pique pour l'As (1) et Pique pour l'adversaire qui rejoue soit Cœur pris au mort de l'As (2) soit atout pris du Valet de Carreau (3). Pique coupé maître. Retour au mort par soit le Valet de Carreau soit l'As de Cœur. Pique coupé pour affranchir le 5^{ème} Pique.

Enfin **le 4 d'atout, conservé précieusement** (4) permet de remonter au mort par le 5 d'atout pour jouer le Pique maître et défausser le petit Cœur.

Soignez donc vos communications et n'oubliez pas cette couleur 5^{ème} affranchissable.

Résultat : 5♦ =