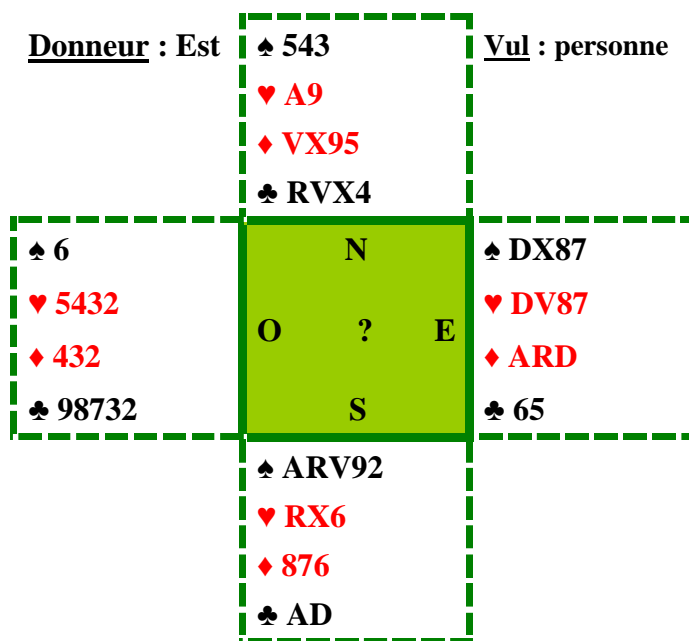




\*\*\*

## Est ouvre. Sud joue.



O	N	Est	Sud
		1♦	1♠
-	2♠	-	3♦
-	4♠	Fin	

### Enchères :

**1♠** : c'est une intervention qui montre une couleur 5<sup>ème</sup> belle et qui peut aller de 9 à 18HL.

**3♦** : Bien sûr, vous pouvez presque imposer la manche seul. Mais ce cue-bid demande des informations complémentaires à votre partenaire : es-tu mini ou maxi ?

**Entame** : 2 de Carreau. Est fait alors ses 3 premières levées à Carreau avec As-Roi-Dame. Il vous donne la main à Cœur.

### Jeu de la carte :

Le déclarant tire alors l'As de Pique. A-t-il raison et si oui pourquoi ?

Est a joué ses 3 premières et seules cartes à Carreau et a ouvert de **1♦**. C'est l'unique possibilité d'ouverture quand on a une distribution 4 Piques – 4 Cœurs – 3 Carreaux – 2 Trèfles !

Jouer l'As de Pique a pour but de voir le singleton d'Ouest. Il vous reste à faire la double impasse à Pique sur Est.

C'est bien de pouvoir jouer à cartes ouvertes ! Mais attention encore à bien pouvoir défausser ce petit Cœur perdant et à jouer parfaitement du mort.

As de Trèfle, remontée à Cœur, première impasse, remontée au Mort à Trèfle puis Valet de Carreau maître. Que fait Est ?

- Soit il coupe alors vous surcoupez et vous remontez au mort en coupant votre Cœur. Vous jouez gagnant en étant derrière Est.
- Soit il ne coupe pas et vous défaussez votre Cœur. L'impasse finale à Pique est ensuite tentée et réussit.

Ne jamais oublier les enchères et en tirer le meilleur profit.