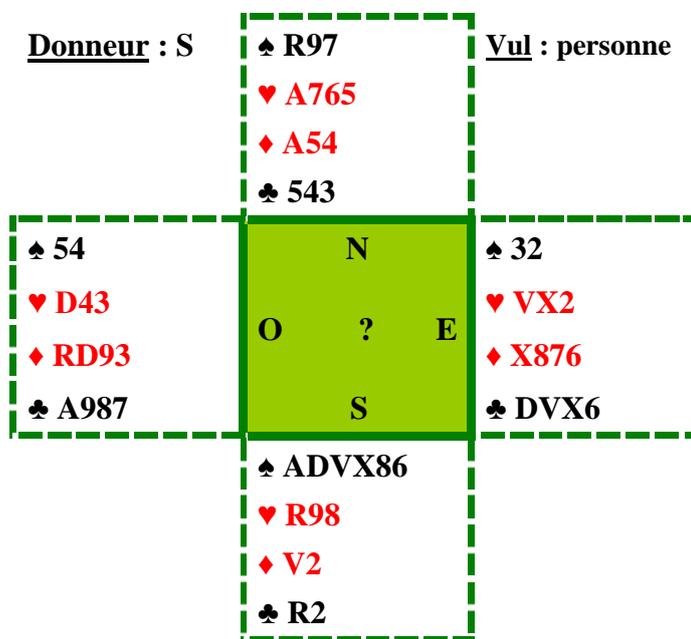




Sud ouvre et joue



O	N	E	<u>Sud</u>
			1♠
-	2SA	-	4♠
Fin			

Enchères :

2SA : fitté avec 11-12H.

4♠ : conclusion logique car on ne peut pas espérer plus et on ne veut pas donner plus de renseignements aux adversaires.

Entame : Roi de Carreau.

Jeu de la carte :

Vous comptez vos 9 gagnantes : 6 Piques, As-Roi de Cœur et As de Carreau.

Où trouver cette 10^{ème} levée ?

1. Avec le partage 3-3 des Cœurs.
2. Avec le Roi de Trèfle en espérant l'As bien placé en Est.

Il faut bien entendu commencer par le partage des Cœurs puis jouer Trèfle si ce partage n'apparaît pas : ordre obligatoire pour obtenir ce cumul des chances.

Mais danger ! Il ne faut pas qu'Est puisse reprendre la main et vous « transpercer » à Trèfle. Comment éviter Est même avec les Cœurs ?

Laisser passer ce Roi de Carreau, puis jouer votre Valet de Carreau pour la Dame affichée en Ouest ; enfin, sur cet As de Carreau défausser un Cœur. Ainsi vous affranchirez ce 4^{ème} Cœur sans danger ! Reprenons.

Roi de Carreau laisser passer. Retour atout. Jouer le Valet de Carreau pour la Dame. Retour atout. Roi, As de Cœur. As de Carreau pour la défausse d'un Cœur. Cœur coupé qui montre la répartition 3-3. Remontée au mort par le Roi de Pique conservé pour jouer ce Cœur devenu maître. 10 levées.

Résultat : 4♠ =