

	♠ D 8 6 ♥ A 8 6 ♦ A V 9 8 ♣ 9 8 5	
	N O E S	
	♠ A R V 9 7 2 ♥ 7 5 3 ♦ 10 ♣ D V 4	

Est donneur. Personne vulnérable

S	O	N	Est
2♠	Passé	4♠	2♥

Intermédiaires à la loupe

Contrat : 4 Piques par Sud

Entame : As de Trèfle

Est fournit le 2 et Ouest poursuit du Valet de Cœur. Vous avez échappé à la coupe Trèfle mais vous n'êtes pas au bout de vos peines. Comment voyez-vous la suite ?

L'indice : la séquence d'enchères et la première levée doivent vous apporter de sérieux indices pour trouver la ligne de jeu gagnante.



	♠ D 8 6 ♥ A 8 6 ♦ A V 9 8 ♣ 9 8 5	
♠ 10 5 3 ♥ V ♦ R 6 5 4 3 ♣ A R 10 3	N O E S	♠ 4 ♥ R D 10 9 4 2 ♦ D 7 2 ♣ 7 6 2
	♠ A R V 9 7 2 ♥ 7 5 3 ♦ 10 ♣ D V 4	

Est donneur. Personne vulnérable

S	O	N	Est
2♠	Passe	4♠	2♥

Intermédiaires à la loupe

Contrat : 4 Piques par Sud

Entame : As de Trèfle

Premier constat vous ne pouvez pas laisser passer le retour sinon vous allez chuter immédiatement. Est prendrait le Valet de Cœur de la Dame et rejouerait au choix Cœur ou Trèfle, ce qui vous laisserait sans solution gagnante. Donc vous prenez du mort et analysez la situation.

Les Trèfles sont visiblement partagés sinon vous auriez subi une coupe. Cela vous permet de connaître neuf des treize cartes de l'ouvreur, six Cœurs et trois Trèfles. Reste maintenant à vous débarrasser d'une perdante Cœur.

Les Carreaux seuls peuvent vous aider dans cette quête. En effet, vous pouvez les affranchir sans que l'ouvreur ne prenne la main. Pour cela, il vous suffit de tirer l'As de Carreau et de laisser filer le Valet. Ouest démuné de Cœur poursuivra certainement par deux tours de Trèfle. Il ne restera plus alors qu'à tenter une deuxième expasse à Carreau pour gagner votre contrat. Attention toutefois, car il est nécessaire qu'Est détienne le deuxième honneur Carreau et il faudra éviter le dernier obstacle qui consiste à remonter au mort chercher le Carreau affranchi.

La main d'Est est alors un livre ouvert. Six Cœurs, trois Carreaux, trois Trèfles et donc un seul atout. C'est fini vous jouez maintenant à cartes ouvertes. Il faut remonter au mort en jouant As de Pique et Pique pour le 8. La Dame vous permettra ensuite de profiter pleinement du Carreau affranchi.