

**Bridge** N° 426  
*Fédération française de bridge*

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

*Sud donneur: EJO vulnérables*

Sud	O	N	E
1♠	Passe	2♣	Passe
2♥	Passe	3♥	Passe
4♣	Passe	4♦	Passe
4SA	Passe	5♥	Passe
6♥			

**De quel côté ?**

**Contrat :** 6 Cœurs par Sud

**Entame :** 2 de Trèfle

Vous avez échappé à l'entame Carreau. Comment allez-vous profiter au mieux de cette bonne nouvelle ?

**L'indice :** tout n'est pas si rose malgré tout. Il va falloir éviter d'autres accidents de parcours.



Solution sur le site  
 de la Fédération Française de Bridge  
[www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr)

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

*Sud donneur. E/O vulnérables*

Sud	O	N	E
1♠	Passe	2♣	Passe
2♥	Passe	3♥	Passe
4♣	Passe	4♦	Passe
4SA	Passe	5♥	Passe
6♥			

### De quel côté ?

**Contrat :** 6 Cœurs par Sud

**Entame :** 2 de Trèfle

**L'entame doit vous faire craindre un singleton dans la couleur.** Vous prenez en main du Roi de Trèfle, tirez deux coups d'atout et constatez avec plaisir que les atouts sont répartis 3-2, ce qui était une hypothèse de nécessité. Il est alors indispensable de donner un troisième tour de Cœur afin d'éviter la coupe à Trèfle s'ils sont bien répartis 5-1 comme vous l'avez supposé, car le détenteur des cinq cartes à Trèfle possède aussi très certainement l'As de Pique (si Ouest avait eu l'As de Pique, il n'aurait pas entamé de son singleton). Vous devez ensuite affranchir les Piques et faites la levée de la Dame... puis du 10, tout le monde fournissant : vous ne pouvez plus gagner, l'As de Pique se révélant quatrième.

**Le point clé de la donne était la première levée. Il vous fallait prendre de la Dame du mort** en conservant ainsi votre Roi afin de garder toutes les communications ouvertes : sur cette donne vous auriez gagné même si les Trèfles et les Piques avaient été répartis 5-1.

Pour vérifier, si la défense prend le premier tour de Pique pour rejouer Trèfle, vous faites votre Roi, vous remontez au mort au 10 de Pique et vous finirez par faire au moins trois Trèfles, trois Piques, quatre atouts de votre main, un Carreau et une coupe au mort. Si la défense laisse passer les deux premiers Piques, vous pourrez rentrer en main au Roi de Trèfle et affranchir une troisième levée de Pique en laissant filer votre Roi.

