

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

*Est donneur. Tous vulnérables*

<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>Est</b>
2SA	Passe	3SA	2♠

**Carreaux de ciment**

**Contrat :** 3 Sans-Atout par Sud

**Entame :** 6 de Pique

Le mort est déprimant : l'affranchissement des Carreaux procurera au minimum quatre levées au déclarant. Celui-ci appelle un petit Pique du mort et c'est à vous de jouer, après avoir déterminé votre plan de jeu en flanc.

**L'indice :** Les petits papiers.



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

*Est donneur. Tous vulnérables*

<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>Est</b>
2SA	Passe	3SA	2♠

### Carreaux de ciment

**Contrat :** 3 Sans-Atout par Sud

**Entame :** 6 de Pique

L'intervention de Sud à 2SA promet l'arrêt Pique (D10 troisièmes ou quatrièmes) et une force comprise entre 16 et 18 points HLD, ce qui ne laisse que 5 à 7 points d'honneurs à votre partenaire. De plus, la longueur à Carreau du mort est inquiétante d'autant que votre Roi second est soumis si le déclarant possède l'As. La chute du contrat est lointaine et nécessite un placement favorable des cartes. Elle ne peut provenir que d'une des couleurs noires et vous devez décider, dès la première levée, laquelle offre les meilleures perspectives.

Si vous prenez la main à Pique pour contre-attaquer à Trèfle, c'est dans l'espoir que votre partenaire possède de solides valeurs dans cette couleur. Dans ce cas, les As rouges sont dans la main du déclarant qui fera rapidement dix levées au minimum dès qu'il prendra la main : deux Piques, deux Cœurs et six Carreaux. Le seul espoir est donc de réaliser immédiatement quatre levées dans la couleur, ce qui, compte tenu de l'absence de carte forçante dans votre main, n'est possible que si votre partenaire détient ADV10 cinquièmes. Or avec une teneur aussi prometteuse, votre partenaire aurait probablement entamé de la Dame de Trèfle.

Vous devez donc concentrer vos espoirs de chute sur l'affranchissement de votre couleur. Le déclarant possédant deux arrêts à Pique (l'As au mort et la Dame troisième dans sa main), il faut absolument que votre partenaire détienne l'As de Carreau (hypothèse de nécessité) pour empêcher l'exploitation rapide de cette couleur.

Ce diagnostic étant posé, ne vous reposez pas sur vos lauriers ! Si vous prenez la première levée du Roi de Pique pour en rejouer, le déclarant prendra de l'As du mort et jouera Carreau. Votre partenaire n'ayant plus de Pique, vous devrez prendre la main pour jouer Pique à nouveau : la couleur sera bien affranchie, mais vous ne disposerez plus de reprise pour l'exploiter. En définitive, il faut que votre partenaire prenne la main à Carreau avant vous, afin de rejouer Pique tant qu'il lui reste une carte dans la couleur.

Cette analyse guide vers la solution qui consiste à ne pas fournir votre Roi de Pique. Lorsque le déclarant jouera Carreau, votre partenaire plongera de l'As pour rejouer son dernier Pique. À ce stade, votre couleur est affranchie et vous avez conservé votre précieuse reprise, le Roi de Carreau, pour en bénéficier. Vous aurez ainsi utilisé une technique efficace aussi bien en attaque qu'en défense : le « laisser-passer » (... les petits papiers).