

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

*Sud donneur. Personne vulnérable*

<b>Sud</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
2SA	Passe	3SA	

**Circulation fluide**

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

**Entame :** 2 de Cœur

Est fournit le Roi de Cœur. Quel est votre plan de jeu pour mener à bien votre contrat ?

**L'indice :** les blocages mènent au carnage.



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

*Sud donneur. Personne vulnérable*

<b>Sud</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
2SA	Passe	3SA	

### Circulation fluide

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

**Entame :** 2 de Cœur

Le contrat de 5 Carreaux aurait été préférable à celui de 3SA. Malheureusement l'ouverture de 2SA ne laisse pas suffisamment de place pour dialoguer et découvrir la meilleure manche. La conclusion pragmatique de Nord à 3SA est tout à fait normale et vous décidez de vous concentrer sur la réalisation de votre contrat plutôt que sur un moyen imaginaire d'appeler la meilleure manche. Vous disposez de quatre levées majeures certaines, quatre levées potentielles à Trèfle et trois ou quatre levées à Carreau, selon l'emplacement du Roi. Le flanc, quant à lui, a affranchi trois levées dans la couleur d'entame (dont vous connaissez la répartition 4-4 en flanc grâce à l'entame du 2 en quatrième meilleure) et possède l'As de Trèfle. L'adversaire possédant cet As ne commettra bien entendu pas l'erreur de prendre au premier tour de la couleur, ce qui vous condamne à ne réaliser qu'une seule levée dans la couleur : il serait en effet vain de poursuivre l'affranchissement de la couleur alors que vous ne pouvez remonter au mort (à moins d'espérer le Roi de Carreau sec en flanc, cas peu probable). Vous êtes en définitive contraint de réaliser quatre levées de Carreau en tentant l'impasse au Roi. Cela nécessite d'être au mort, et donc de ne pas jouer la Dame de Trèfle laissée filer à la deuxième levée mais un petit Trèfle pour le Valet (et surtout pas le Roi), que l'adversaire ne prendra pas, comme on l'a vu. Vous êtes alors dans la bonne main pour tenter l'impasse au Roi de Carreau. Comme vous le constatez sur la donne présentée, le Roi est quatrième en Est, ce qui nécessite un jeu soigneux de la couleur : il convient de jouer le 9 du mort laissé filer, puis le Valet laissé filer, et enfin Carreau vers la Dame. Remarquez que si vous partez du Valet du mort au premier tour de la couleur, vous ne pouvez plus gagner lorsque Est ne couvre pas : soit vous jouez le 3 de votre main, mais vous ne pouvez renouveler l'impasse qu'une seule fois (il ne vous reste en main que des cartes supérieures à celles du mort) ; soit vous débloquez le 10 de votre main sous le Valet afin de pouvoir repartir du 9 du mort mais Est couvre du Roi et arrête la couleur avec le 7.

La difficulté majeure de cette donne consistait à anticiper vos problèmes de communication et de blocage dans les couleurs mineures.

