

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

Sud donneur. Personne vulnérable

Sud	O	N	E
2SA	Passe	3♣	Passe
3♥	Passe	3SA	

Sérieux s'abstenir

Contrat : 3 Sans-Atout par Sud

Entame : Dame de Cœur

Sud prend votre entame Cœur de l'As (votre partenaire fournit le 4) et joue le 9 de Trèfle du mort pour le 7 de votre partenaire et le 8 de sa main. Comment voyez-vous la suite du flanc ?

L'indice : coupure de courant.



	♠ 9852 ♥ A ♦ 9763 ♣ V943	
♠ RDV ♥ DV109 ♦ 1054 ♣ R65	N O E S	♠ 10763 ♥ 5432 ♦ D82 ♣ 72
	♠ A4 ♥ R876 ♦ ARV ♣ AD108	

Sud donneur. Personne vulnérable

Sud	O	N	E
2SA	Passe	3♣	Passe
3♥	Passe	3SA	

Sérieux s'abstenir

Contrat : 3 Sans-Atout par Sud

Entame : Dame de Cœur

Vous possédez douze points d'honneurs et en comptez cinq au mort : votre partenaire n'est nanti que de deux ou trois points. Vous avez toutefois l'espoir de réaliser cinq levées à vous seul sous la forme de deux Piques, deux Cœurs et le Roi de Trèfle. Ce plan fonctionnera si le déclarant n'a pas réalisé neuf levées entre-temps.

Étudiez attentivement le diagramme de la donne. Si vous vous contentez de prendre la levée du Roi de Trèfle et d'affranchir vos couleurs majeures, le déclarant pourra aisément remporter son contrat en réalisant l'impasse à la Dame de Carreau, après être remonté au mort au Valet de Trèfle. Pouvez-vous l'en empêcher ?

Comme on vient de le voir, le déclarant, s'il joue à jeux ouverts, peut toujours gagner son contrat. En pratique il ne connaît néanmoins pas les jeux adverses. Imaginez un instant que vous le laissiez remporter la première levée de Trèfle : il croira bien entendu que le Roi est placé (c'est-à-dire dans la main de votre partenaire) et renouvellera l'impasse, en prenant soin de partir du Valet du mort (pour le 10 de sa main) afin de pouvoir réaliser l'impasse une troisième fois lorsque le Roi est quatrième en Est. Il se rendra compte qu'il s'est fait rouler dans la farine lorsque vous poserez le Roi de Trèfle sur la table au deuxième tour de la couleur. Vous pourrez alors affranchir tranquillement vos levées majeures, le déclarant ne pouvant plus gagner du fait de l'absence de remontée au mort.

Pour finir, remarquez que cette supercherie ne sera efficace que si vous fournissez un petit Trèfle dans la foulée au premier tour de la couleur : la moindre hésitation permettrait au déclarant de ne pas tomber dans le piège...

