

LA DONNE DE LA SEMAINE - JEAN-BOUIN

Contrat : SUD : 4♠ =/-1

Entame : Valet♦

♠ A 8 7

♥ A 8 7 4 3

♦ D 4

♣ 6 5 3

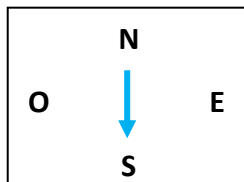
OUEST	NORD	EST	SUD
			1♠
Passé	2SA	Passé	4♠

♠ 6 4 2

♥ R V 10

♦ V 10 9 2

♣ D 9 7



♠ 5 3

♥ D 9 6

♦ R 8 5 3

♣ R V 10 2

♠ R D V 10 9

♥ 5 2

♦ A 7 6

♣ A 8 4

Le jeu de la carte : un classique

Les enchères sont « standard ». NORD doit préférer l'enchère précise de **2SA** montrant un fit avec une main de 11/12 HLD à celle de **2♥**. Il n'a pas assez de jeu pour se permettre de discuter longtemps avec son partenaire (fit différé). De plus, moins il en dit, plus les adversaires sont dans le flou.

Le jeu de la carte : la tentation d'Azazel !

L'adversaire entame du **Valet♦** en tête de séquence, vous fournissez la **Dame♦** couverte par le **Roi♦** d'EST. **Quel est votre ligne de jeu et pourquoi ?**

Vous avez de 8 levées : 5♠ + 1♥ + 1♦ + 1♣. La coupe du côté court d'un Carreau procurerait une levée mais pas deux et vous condamnerait à chuter ce contrat. Le bon plan de jeu est donc de **tenter l'affranchissement des Cœurs, votre seul espoir résidant dans le fait qu'ils soient 3/3**.

Mais vous ne disposez que d'une **communication avec le mort... la difficulté réside en sa conservation**. Ainsi, vous faites la 1^{ère} levée de l'**As♦**, et commencez par **donner un coup à blanc à Cœur**, gardant la maîtrise de la couleur avec l'**As♥** au mort et surtout gardant la communication interne à la couleur qu'est la 2^{ème} petite carte...(la fameuse communication interne).

L'adversaire prend la main et risque d'insister deux fois à Carreau, mais ne perdez pas de vue vos objectifs ! **Vous ne devez pas couper le 3^{ème} tour de Carreau du mort**, sous peine de ne plus bénéficier en temps voulu de votre communication à l'As d'atout. Ainsi, vous pratiquez le fameux « **perdante sur perdante** », en défaussant un Trèfle du mort sur le 3^{ème} Carreau présentez par la défense.

Puis, vous reprenez la main en SUD soit en coupant un 4^{ème} Carreau, soit dans les autres couleurs. Vous remontez à Cœur avec votre remontée interne pour l'**As♥** du mort et pouvez couper un 3^{ème} tour de la couleur ! Si les Cœurs sont 3/3, vous purgez les atouts et remontez à l'**As♠** au mort pour réaliser 2 levées de Cœur. Si les Cœurs sont 4/2, vous pouvez encore couper un Trèfle avec la main courte du mort et réduire la chute à -1. En l'espèce, les Cœurs sont 3/3 et vous gagnez votre contrat ! Félicitations, vous avez résister deux fois à la tentation de vous démunir de vos rentrées au mort ! Bien joué.