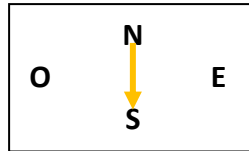


LA DONNE DE LA SEMAINE - JEAN-BOUIN

Contrat : SUD : **3SA =/-2**

Entame : **3♥**

♠ 8 7 5 3
♥ R 9 8 3
♦ D 4
♣ V 7 3



♠ A R 2
♥ V 2
♦ V 9 8 7
♣ A 10 9 8

♠ V 6
♥ A 6 5 4
♦ A R 6 5 3
♣ 6 5

♠ D 10 9 4
♥ D 10 7
♦ 10 2
♣ R D 4 2

OUEST	NORD	EST	SUD
			1♦
Passe	2♣	Passe	2♦
Passe	2♠	Passe	2SA
Passe	3SA		

Enchères : Pas si facile...

SUD ouvre sa main bicolore de sa couleur 5^{ème} : 1♦. NORD sait que son camp a les points pour jouer la manche, mais laquelle ? Sans arrêt à Cœur, se serait prématuré de sauter à 3SA. Il engage donc un process forcing en faisant l'enchère de 2♣. L'ouvreur est trop faible pour effectuer un bicolore cher à 2♥. Sa main irrégulière et ses 5 cartes à Carreau doit alors le pousser à répéter ses Carreaux à 2♦. Le répondant fait alors l'enchère semi-naturelle de 2♠, montrant soit 4 cartes dans cette couleur dans le but de retrouver un fit 4-4, soit une force en vue de retrouver 3SA. Cette enchère rend la séquence forcing de manche. SUD a alors **plusieurs solutions** :

- Arrêt dans la 4^{ème} couleur, sans 4 cartes à Pique : 2SA
- Arrêt dans la 4^{ème} couleur, avec 4 cartes à Pique : 3SA
- Avec 4 cartes à Pique, sans arrêt dans la 4^{ème} couleur : 3♠
- Sans 4 cartes à Pique, sans arrêt dans la 4^{ème} couleur : annoncer votre résidu dans la 1^{ère} couleur (3♣), rallonger votre unicolore (3♦), annoncer la 4^{ème} couleur si rien n'est dispo (3♥).

L'ouvreur opte pour 2SA. NORD conclut à la manche, rassuré de connaître un arrêt Cœur en SUD.

Le jeu de la carte : « Un vrai Guantanamo »

OUEST a bien compris la faille et entame Cœur, en 4^{ème} meilleur : 3♥. Vous êtes le déclarant et effectuez votre plan de jeu. Un seul espoir pour réaliser le Valet♥, le mettre, mais EST couvre de sa Dame♥. **Que faire ?** Vous savez que les Cœurs sont répartis 4-3 en défense, l'entameur ayant entamé du 3♥, et voyant le 2♥ au mort. Vous avez 6 levées maîtresses : 2♠ + 1♥ + 2♦ + 1♣. Les trois levées manquantes ne peuvent provenir que d'un affranchissement de 3 levées de longueur à Carreau. Pour ce faire, **vous devez trouver un résidu Carreau réparti 2-2 ou la Dame sèche si le résidu est 3-1 : hypothèse de nécessité.**

Option n°1 : le résidu est 2-2. Vous tirez As♦ et Roi♦ et vous vous retrouvez avec 6 5 3 face à V 9. La couleur est bloquée et vous ne ferez que 4 levées et chutez.

Option n°2 : le résidu est 3-1, avec Dame♦ sèche. Vous faites la 1^{ère} levée de l'As♦ en aspirant la Dame♦, puis vous faites la levée du Roi♦ et du Valet♦, mais vous vous retrouvez encore au pied du mur avec 6 5 face au 9.

Comment éviter d'être bloqué ? Il faudrait trouver le moyen de défausser un Carreau gênant en NORD, là où le mort est court : à Cœur ! Le parfait minutage est donc de **laisser-passer le 1^{er} tour de Cœur** et d'attendre qu'EST en rejoue. En l'espèce, EST rejoue le 10♥. Vous **laissez-passer une seconde fois**, afin d'arriver à vos fins. EST qui a fait la levée rejoue le 7♥* que vous capturez de votre As♥ pour défausser le 7♦ du mort. Vous tirez alors l'As♦ (vous fournissez le 8♦ du mort) et constatez que la Dame♦ ne tombe pas (si c'était le cas, il n'y aurait plus de problème). Votre seul espoir est donc que le résidu soit 2-2. Il faut se débarrasser du Carreau encore gênant en NORD et pour ce faire, vous jouez le 4^{ème} Cœur sur lequel vous défaussez le 9♦. OUEST encaisse la levée et rejoue ♣. Vous prenez de l'As♣ et présentez votre Valet♦ pour votre Roi♦ en SUD. BINGO, ils sont 2-2. Vous n'avez alors plus de gêne et réalisez le 6♦, le 5♦ et le 3♦ ! Votre camp fait 9 levées : 2♠ + 1♥ + 5♦ + 1♣.

**Si à la 3^{ème} levée, EST décide de rejouer ♣ au lieu de ♥, vous chutez. A l'inverse, s'il décidait de rejouer ♠, vous gagneriez en jouant ♥ vous-même pour défausser votre ♦ gênant.*