

Madame, Monsieur

Vous venez de participer au **Simultané des élèves**. Pour vous encourager et vous permettre de progresser, la Fédération Française de Bridge et Le Bridgeur sont heureux de vous offrir un numéro de notre revue *Bridgerama* en version numérique.

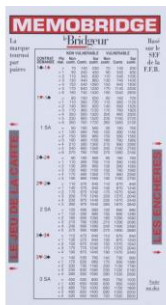


Retrouvez les rubriques pédagogiques concoctées par les meilleurs auteurs et professeurs comme Michel Lebel, Robert Berthe, Norbert Lébely, Philippe Soulet et bien d'autres encore...

Vous faire progresser et vous amuser reste notre premier objectif.

[Cliquez-ici pour découvrir cette nouvelle version.](#)

Une offre toute particulière d'abonnement vous est proposée :



**Pour tout nouvel abonnement d'un an (11 numéros) à la revue numérique seule (32€) ou à la revue papier + numérique (40€), recevez en cadeau le Mémobridge.**

Trois manières de vous abonner :

- sur notre site avec le code promotionnel **BRAMA2015**
- par courrier : Le Bridgeur, 27 rue du Quatre-Septembre, 75002 Paris
- par téléphone au 01 42 96 25 50

## ABONNEZ-VOUS !

PAR TÉLÉPHONE AU  
**01 42 96 25 50**  
OU EN NOUS RETOURNANT CE  
BULLETIN :  
**LE BRIDGEUR**  
**27 RUE DU QUATRE-SEPTEMBRE**  
**75002 PARIS**

Tarif abonnement papier + numérique

**TARIF UNIQUE 40€**

Tarif abonnement numérique seul

**TARIF UNIQUE 32€**

**Oui, je m'abonne pour 1 an (11 numéros) et j'envoie mon chèque à l'ordre de Bridgerama**

**Je recevrai en cadeau le Mémobridge**

Nom: .....Prénom:.....

Adresse: .....

Code postal: ..... Ville:.....

Téléphone : .....

E-mail (en lettres capitales): .....

Votre numéro de licence FFB : .....

Votre classement : .....Comité : .....

1

♠ D84	♠ 763	♠ V10952									
♥ A1062	♥ RD	♥ V843									
♦ DV7	♦ AR5	♦ 104									
♣ A93	♣ DV1064	♣ 85									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ AR										
	♥ 975										
	♦ 98632										
	♣ R72										

Donneur : N		Vul : P	
S	O	N	E
3SA	-	1SA	-

**L'entame** : le Valet de Pique, la tête de séquence.

**Le jeu du déclarant** : Est entame du Valet de Pique et Nord fait le bilan de la situation. Il ne dispose que de quatre levées certaines (2 Piques + 2 Carreaux). En délogeant l'As, quatre levées peuvent être affranchies à Trèfles, et Nord peut aussi envisager affranchir un honneur à Cœur.

Mais ce plan de jeu entraîne de rendre deux fois la main aux adversaires. Là est le danger. En effet l'entame d'Est fait tomber l'un des deux arrêts Pique du déclarant. Quand le second aura disparu, les défenseurs pourront réaliser trois levées de Pique, l'As de Cœur et l'As de Trèfle. Cependant le flanc doit, lui aussi, surmonter une difficulté : il s'agit du blocage des Piques.

**Principe** : Le déblocage n'est pas l'apanage du déclarant. En défense aussi le côté court doit être déblocué.

**2**

♠ 9842	♠ 1063	♠ ARD
♥ 10974	♥ 632	♥ ARDV
♦ 842	♦ AR5	♦ D63
♣ V8	♣ ARD7	♣ 1095
		♠ V75
		♥ 85
		♦ V1097
		♣ 6432

	N	
O		E
	S	

Donneur : E		Vul : NS	
S	O	N	E
-	-	-	2SA

**L'entame** : le Valet de Carreau, la tête de séquence.

**Le jeu du déclarant** : Nord peut déduire de l'entame que le déclarant possède la Dame de Carreau. Il a dans sa main cinq levées certaines, trois à Trèfle et deux à Carreau. Une sixième pourrait provenir du 7 de Trèfle :

- si Est possède au plus trois cartes à Trèfle.
- ou si le 7 de Trèfle est plus fort que le plus fort des Trèfles d'Est.

Nord joue ses trois honneurs Trèfles et en regardant les cartes qui tombent, se rend compte que son 7 est affranchi.

Le coup chute même de deux levées, car Est doit défausser un Pique ou un Cœur sur le quatrième Trèfle afin de conserver la Dame de Carreau seconde. Il suffit que Nord conserve l'As de Carreau et rejoue dans une majeure. De cette manière, le déclarant rendra deux Carreaux en fin de coup.

**Principe** : En défense vous devez essayer de compter les levées de votre camp. Il faut reconnaître que c'est souvent plus difficile que pour le déclarant.

**3**

	♠ 62	
	♥ DV53	
	♦ D83	
	♣ V1074	
♠ D1083		♠ V754
♥ 72		♥ AR108
♦ V964		♦ 105
♣ A86		♣ R32
	♠ AR9	
	♥ 964	
	♦ AR72	
	♣ D95	

Donneur : S		Vul : EO	
S	O	N	E
1SA	-	-	-

**L'entame** : le 3 de Pique

**Le jeu du déclarant** : Ouest a le choix entre deux couleurs quatrièmes au moment de l'entame. La meilleure qualité des Piques lui donne plus d'espoir. Après l'entame du 3 de Pique pour le Valet d'Est et l'As de Sud, le déclarant dénombre cinq levées sûres: deux Piques et trois Carreaux. Il pourra à coup sûr se procurer celles qui manquent à Trèfle.

Pour faire chuter, Ouest doit maintenant jouer Cœur sans tirer ses deux Piques maîtres afin de traverser la Dame et le Valet du mort. Est attend tranquillement avec la combinaison As-Roi-10 et pourra retrouver son partenaire à Pique. Pas si facile...

**Principe** : La couleur d'entame peut vous servir de communication pour exploiter une autre couleur.

4

♠ A10	♠ RV962	♠ 75									
♥ R653	♥ V1097	♥ A84									
♦ A64	♦ V5	♦ R972									
♣ RV94	♣ 52	♣ D1063									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ D843
	N										
O		E									
	S										
		♥ D2									
		♦ D1083									
		♣ A87									

Donneur : O		Vul : T	
S	O	N	E
-	1SA	-	2SA
	-	-	

**L'entame** : le 6 de Pique, la quatrième meilleure.

**Le jeu du déclarant** : Sud fournit la Dame de Pique et quand Ouest prend de l'As, quatre levées de Pique sont affranchies.

Ouest a cinq levées directes, un Pique, deux Cœurs et deux Carreaux. L'affranchissement des Trèfles apportera les trois plis manquants. Encore faut-il rendre la main à l'As et subir le défilé des Piques adverses. Le déclarant devra défausser trois fois de chaque main : il choisira deux Cœurs et un Carreau de sa main et un Cœur et deux Carreaux du mort pour n'avoir aucun problème. Il est bien clair qu'il faut préserver les Trois trèfles restants dans au moins l'une des deux mains pour ne pas perdre le bénéfice de l'affranchissement.

**Principe** : Quand l'adversaire encaisse une couleur maîtresse, soignez vos défausses.

**5**

♠ 7652	♠ AD	♠ 109843
♥ A104	♥ D75	♥ V93
♦ D972	♦ RV106	♦ 84
♣ V5	♣ AR73	♣ D109
	♠ RV	
	♥ R862	
	♦ A53	
	♣ 8642	

	N	
O		E
	S	

Donneur : N		Vul : NS	
S	O	N	E
1♥	-	1♦	-
3SA	-	2SA	-

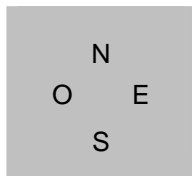
**L'entame** : le 10 de Pique.

**Le jeu du déclarant** : Nord se compte six levées sûres. Les trois plis manquants proviendront de l'affranchissement d'un honneur à Cœur et d'une impasse renouvelée à la Dame de Carreau. Avec l'entame Pique, les adversaires ont pris un temps d'avance et le déclarant ne peut leur donner la main deux fois sous peine de voir défiler trois Piques affranchis. Nord doit jouer deux fois Carreau du mort vers le Valet et le 10 et a donc besoin de deux remontées : l'As de Carreau et le Roi de Pique feront l'affaire. L'entame Pique couverte par le Valet est prise de l'As par le déclarant qui joue Carreau pour l'As du mort ; il poursuit par un petit Carreau pour le 10 qui tient. Il est temps maintenant d'assurer la levée de Cœur en présentant un petit Cœur pour le Roi. Ouest s'en empare et continue bien sûr Pique pour le Roi du mort. Le déclarant reconduit alors l'impasse à la Dame de Carreau et table neuf levées.

**Principe** : Une fois sélectionnées les couleurs à « travailler », prenez soin de vos communications.

6

	♠ 10964	
	♥ A5	
	♦ RD86	
	♣ R92	
♠ A53		♠ RV
♥ D10964		♥ R72
♦ V72		♦ A543
♣ V3		♣ A754
	♠ D872	
	♥ V83	
	♦ 109	
	♣ D1086	



Donneur : E		Vul : EO	
S	O	N	E
-	2♦	-	1SA
-	2SA	-	2♥
-	-	-	3♥

**L'entame** : le 10 de Carreau

**Le jeu du déclarant** : Plutôt que d'entamer sous un honneur isolé, action qui comporte quelques risques, Sud choisit le 10 de Carreau, « petite tête » de séquence. Le déclarant dispose de deux plis à Pique, de deux As mineurs et d'une coupe de la main courte. Le total de neuf ne sera atteint que si Est trouve le Valet de Cœur, et réalise ainsi quatre levées dans la couleur.

Le déclarant prend l'entame de l'As de Carreau, joue Roi et As de Pique suivi d'un troisième Pique coupé de sa main. Il continue du Roi de Cœur que Nord prend. Ce dernier encaisse le Roi puis la Dame de Carreau et quoi qu'il rejoue, à ce stade, le déclarant pourra toujours rentrer en main par l'As de Trèfle pour faire l'impasse au Valet de Cœur contre Sud.

**Principe** : La convention Texas a pour but de faire jouer le contrat de la main forte afin de protéger les honneurs de l'ouvreur à l'entame.

7

♠ AR85	♠ D3	♠ V10974
♥ D7	♥ 10862	♥ RV3
♦ V103	♦ RD875	♦ 642
♣ AD98	♣ 74	♣ RV
	♠ 62	
	♥ A954	
	♦ A9	
	♣ 106532	

Donneur : S		Vul : T	
S	O	N	E
-	1SA	-	2♥
-	2♠	-	2SA
-	4♠	-	-
-			

**L'entame** : le Roi de Carreau

**Le jeu du déclarant** : Un bon flanc va battre ce contrat. Sur l'entame du Roi de Carreau, Sud connaît trois levées pour son camp : As, Roi de Carreau et As de Cœur, Ouest qui a ouvert d'1SA possède au moins deux cartes dans la couleur d'entame. La Dame de Carreau connue en Nord pourrait rapporter la levée de chute à condition de pouvoir l'encaisser... Or si Sud laisse le Roi de Carreau remporter la première levée, la couleur sera bloquée au tour suivant par l'As devenu sec. Il lui faut donc prendre le Roi de son partenaire et le rejoindre par la Dame. Nord comprendra alors que Sud n'a que deux cartes et jouera Carreau pour la coupe. Une levée d'honneur s'est transformée en levée de coupe. Prétendre que la manche ne devait pas être appelée est faux. Le coup eût été sur table en attribuant par exemple à Est un Carreau de moins et un Trèfle de plus, ou en donnant à l'ouvreur un Cœur de plus et un Carreau de moins.

Si le flanc rate le coche, le déclarant ne devra concéder aucun atout en refusant de tenter une impasse à la Dame d'atout avec neuf cartes, un jeu qui correspond à la vérité théorique.

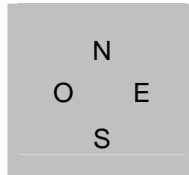
**Principe** : Il convient parfois de prendre une carte maîtresse du partenaire pour des raisons de communication.



8

♠ ADV53  
♥ 95  
♦ V102  
♣ 972

♠ 2  
♥ ARD32  
♦ A63  
♣ RD104



♠ R7  
♥ V1074  
♦ D84  
♣ V853

♠ 109864  
♥ 86  
♦ R975  
♣ A6

Donneur : O		Vul : P	
S	O	N	E
4♠	1♥ X	1♠	2♥
-		-	-

**L'entame** : le Valet de Cœur

**Le jeu du déclarant** : le contrat de 4♠ chute de deux levées. Quoi qu'il arrive, le flanc réalise deux Cœurs grâce à la répartition 2-2 du résidu, ainsi que le Roi d'atout et les deux levées mineures. La pénalité s'élève à 300 points. Ce résultat laisse le déclarant un peu perplexe, car il se rend compte que la manche à Cœur aurait chuté sur l'entame du Valet de Carreau, alors qu'elle gagne sur celle de l'As de Pique. En effet, dans ce dernier cas, le Roi de Pique du mort, prématurément affranchi, permet de défausser l'un des deux petits Carreaux de la main d'Ouest qui réalise ainsi dix levées.

**Principe** : En situation compétitive un camp peut demander autant de levées qu'il possède de cartes dans sa couleur d'atout.

9

♠ D7	♠ 863	♠ R54									
♥ 10862	♥ A4	♥ DV97									
♦ V108	♦ R62	♦ A973									
♣ R843	♣ V9652	♣ A10									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ AV1092
	N										
O		E									
	S										
		♥ R53									
		♦ D54									
		♣ D7									

Donneur : N		Vul : E-O	
S	O	N	E
1♠	-	-	1♦
-	-	2♠	-

**L'entame** : Valet de Carreau.

**Le jeu de la défense** : En principe on entame dans la couleur annoncée par le partenaire en respectant la convention « pair-impair ». Le fait de posséder une séquence d'au moins deux honneurs constitue une exception. Ouest entame donc du Valet de Carreau. Est situe la Dame de Carreau dans la main de l'ouvreur mais laisse passer pour capturer le Roi du mort ultérieurement. En main à la Dame de Carreau, Sud constate qu'il fera huit plis, s'il parvient à couper un Cœur au mort et à ne concéder qu'une seule levée d'atout. Pour ce faire il doit tenter une double impasse en espérant trouver au moins un gros honneur à Pique dans la main de l'ouvreur. Ces manœuvres nécessitent deux rentrées en Nord : l'As de Cœur et la coupe du troisième tour de la couleur. Sud joue Cœur pour l'As puis pique vers le 9. En main Ouest continue du 10 de Carreau, prenant en impasse le Roi du mort. Quoi que fasse la défense Sud pourra toujours couper son troisième Cœur et faire sa seconde impasse à Pique.

Il est intéressant de constater qu'Est-Ouest peuvent réaliser neuf levées à l'atout Cœur, à condition là encore de faire la double impasse contre Roi et Dame de Carreau. En tout cas l'intervention n'a pas permis aux adversaires de trouver leur fit.

**Principe** : Une intervention a notamment le mérite de priver les adversaires d'un certain nombre de paliers d'enchères. Ils oublieront ainsi quelques contrats.

**10**

♠ RD4	♠ A62	♠ V10983
♥ D6	♥ RV93	♥ A52
♦ 9752	♦ V864	♦ AR
♣ D843	♣ 95	♣ AV7
	♠ 75	
	♥ 10874	
	♦ D103	
	♣ R1062	

	N	
O		E
	S	

Donneur : E		Vul : T	
S	O	N	E
-	2♠	-	1♠
-	4♠	-	3♠
-			-

**L'entame** : 7 de Cœur

**Le jeu du déclarant** : A l'entame Sud ne dispose d'aucune séquence d'honneurs. La prudence conseille d'entamer sous l'honneur isolé le plus faible. L'adversaire de droite a décrit un jeu fort et probablement concentré en honneurs, il ne faut pas lui permettre de remporter un pli avec une carte qu'on aurait pu lui capturer. S'il suit cette option, son choix doit se porter sur les Cœurs. L'entame du 7 de Cœur est couverte de la Dame de Cœur du mort puis du Roi de Nord. Est gagnera s'il parvient à couper son troisième Cœur au mort car se sera sa dixième levée : quatre atouts naturels, deux Trèfles, deux Carreaux, l'As de Cœur et une coupe. Est prend de l'As et rejoue la couleur pour ouvrir la coupe du mort. Même si Nord en main décide de rejouer Trèfle dans son doubleton pour tenter une coupe, il suffit à Est de laisser passer pour couper les communications, l'As d'atout étant dans la main de Nord.

Seule l'entame atout permettait de battre le contrat en empêchant Est de couper un Cœur.

**Principe** : Une entame à la couleur est d'autant moins dangereuse qu'elle est faite sous un honneur faible.

11

<p>♠ D74 ♥ 92 ♦ DV108 ♣ 9743</p>	<p>♠ RV53 ♥ ARV64 ♦ A2 ♣ R2</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N O     E S</p> </div> <p>♠ A ♥ D10873 ♦ 954 ♣ V1065</p>	<p>♠ 109862 ♥ 5 ♦ R763 ♣ AD8</p>
--	--	--

Donneur : S		Vul : P	
S	O	N	E
-	-	1♥	-
1♠	-	4♠	-
6♠	-	-	-

**L'entame** : la Dame de Carreau.

**Le jeu du déclarant** : Le déclarant doit éviter de concéder deux levées d'atout et pour cela réussir l'impasse à la Dame de Pique. En plus des quatre levées d'atout générées par cette manœuvre, Sud dispose de deux Cœurs, deux Carreaux et trois Trèfles. La douzième levée proviendra d'une coupe à Carreau. Sud prend l'entame dans sa main et présente le 10 de Pique pour le 4, le 3 et l'As d'Est. A la première occasion, où il sera en main, il renouvellera l'impasse à la Dame d'atout. Attention ! Couper deux Carreaux du mort finirait par affranchir la Dame d'atout de l'adversaire. Il ne faut donc pas céder à cette tentation qui ne rapporterait d'ailleurs la moindre levée supplémentaire.

**Principe** : ne couper du côté court que le nombre de fois nécessaire, sans compromettre le retrait des atouts adverses.

**12**

♠ AR854	♠ 62	♠ V3
♥ DV8	♥ R9543	♥ 106
♦ RD10	♦ 953	♦ AV72
♣ 107	♣ 652	♣ ADV94
	♠ D1097	
	♥ A72	
	♦ 864	
	♣ R83	

Donneur : O		Vul : N-S	
S	O	N	E
-	1♠ 2SA	-	2♣ 3SA
-	-	-	

**L'entame** : le 4 de Cœur.

**Le jeu du déclarant** : Nord entame du 4 de Cœur, la « quatrième meilleure » de sa couleur longue. Sud prend de l'As sur lequel le déclarant fournit le 8. Sur le 7 de Cœur qui suit, Ouest fournit le Valet. C'est là que tout ce joue. L'instinct commande de prendre car le Roi est plus fort que le Valet. Or, Sud ne rejoue pas n'importe quelle carte, il doit montrer la parité de son résidu et en regardant bien les cartes tombées, il ressort qu'il a bien joué la plus forte de son doubleton. Une analyse parfaitement conforme aux enchères : Ouest n'a pas quatre cartes à Cœur puisqu'il n'a pas dit 2♥ sur 2♣...

S'il prend le Valet du Roi et rejoue Cœur, il coupe définitivement les communications de son camp. En laissant passer un tour, Nord ne fait pas de cadeau au déclarant. Il décale simplement dans le temps la levée due, mais surtout il espère que son partenaire reprendra la main et qu'ainsi il pourra lui rejouer Cœur. Il s'agit d'un coup à blanc de la défense.

Le déclarant en main au Valet de Cœur, doit faire l'impasse au Roi de Trèfle pour réaliser neuf levées. Malheureusement, celle-ci échoue et Sud permet à son partenaire de faire ses Cœurs affranchis en lui rendant la main grâce au 2 de Cœur. Une chute et bravo les défenseurs !

**Principe** : quand la répartition d'une couleur est connue, le « coup à blanc » est parfois pour le défenseur, le seul moyen de préserver une communication avec son partenaire.

**13**

♠ DV		♠ R1086
♥ V97		♥ 632
♦ RD95		♦ 10842
♣ AD83		♣ 97
♠ A92		♠ 7543
♥ A84		♥ RD105
♦ V63		♦ A7
♣ RV106		♣ 542

	N	
O		E
	S	

Donneur : N		Vul : T	
S	O	N	E
		1SA	-
2♣	-	2♦	-
2SA	-	-	-

**L'entame** : le 6 de Pique.

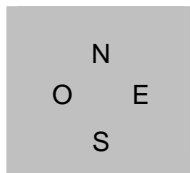
**Le jeu du déclarant** : Est entame du 6 de Pique pour l'As d'Ouest et le Valet du déclarant. Ouest sait que son partenaire a exactement quatre cartes à Pique, les cartes inférieures au 6 étant toutes visibles à condition de bien les observer. Ouest rejoue le 9 de Pique montrant ainsi la parité de son résidu. La Dame est prise par le Roi d'Est qui doit encaisser les deux derniers Piques sous peine de ne plus reprendre la main.

Si Est rejoue Carreau à la cinquième levée, le déclarant prend de sa main afin de préserver une rentrée au mort pour aller chercher les Cœurs une fois l'As tombé. En effet, enlever l'As de Carreau du mort risque de coûter le contrat, car Ouest, guidé par le 2 d'Est indiquant trois cartes, pourrait ne fournir l'As de Cœur qu'au troisième tour. La bonne ligne consiste donc à prendre le retour Carreau en Nord, affranchir les Cœurs puis terminer sur l'impasse au Roi de Trèfle, nécessaire pour trouver une huitième levée.

**Principe** : assurez vos communications pour mener à bien l'exploitation d'une couleur.

**14**

♠ 64	♠ V53	♠ A
♥ R1053	♥ AD64	♥ V982
♦ V874	♦ A652	♦ RD9
♣ 1098	♣ RV	♣ AD754
	♠ RD109872	
	♥ 7	
	♦ 103	
	♣ 632	



Donneur : E		Vul : P	
S	O	N	E
3♠	-	4♠	1♣
-	-		-

**L'entame** : 10 de Trèfle.

**Le jeu de la défense** : Le 10 de Trèfle pousse au Valet et à la Dame d'Est qui poursuit de l'As. Le flanc dispose maintenant de trois levées sûres (deux Trèfles et l'As d'atout) et doit en trouver une quatrième. Tant qu'il a une reprise de main par l'As d'atout, Est peut espérer faire une levée de Carreau à condition de faire sauter immédiatement l'As du mort. Il avance donc le Roi de Carreau.

S'il ne le fait pas, tout autre retour donne au déclarant une chance de gagner. En effet, celui-ci constate qu'il peut faire six levées d'atout, deux As et une coupe à Trèfle de la main courte. Cela ne représente, hélas, que neuf levées. La seule chance d'en réaliser une dixième consiste à faire l'impasse au Roi de Cœur. Le retour Trèfle (par exemple) est coupé du mort, un petit Pique est avancé qui voit la chute de l'As. Est joue le Roi de Carreau, mais il est trop tard. Le déclarant peut rentrer en main à l'atout et jouer Cœur vers la Dame qui tient. Il défaussera son deuxième Carreau sur l'As de Cœur et réclamera les dix levées demandées.

**Principe** : si l'unique chance de gain repose sur la réussite d'une impasse, alors il faut la tenter !

**15**

♠ R72	♠ D106	♠ 93
♥ DV1094	♥ A53	♥ 876
♦ 84	♦ 972	♦ AR53
♣ ARD	♣ 10532	♣ 9864
		♠ AV854
		♥ R2
		♦ DV106
		♣ V7

	N	
O		E
	S	

Donneur : S		Vul : NS	
S	O	N	E
1♠	2♥	2♠	3♥
-	4♥	-	-
-			

**L'entame** : le 6 de Pique.

**Le jeu du déclarant** : Le 6 de Pique est conforme à la convention « pair-impair » utilisée lorsque l'on entame dans la couleur annoncée par le partenaire. Sud prend de l'As et réfléchit. Le déclarant ne tirera pas de levée à Carreau en dehors des deux honneurs du mort. En revanche, Ouest pourrait chercher à couper le troisième tour de Pique de la main courte. Pour l'en empêcher, une seule solution : faire tomber les trois atouts du mort. Pour débloquer la couleur il est fondamental de commencer par le Roi de Cœur. Un second tour d'atout est pris par l'As de Nord qui en joue un troisième. Le travail est presque terminé. Quand le déclarant jouera un quatrième et un cinquième tour d'atout. Nord devra absolument conserver ses quatre cartes à Trèfles sous peine d'affranchir une levée de longueur au mort. On remarque que le flanc n'aurait pu donner trois tours d'atout si Sud avait commencé par le 2. Constatez-le vous-même.

**Principe** : pour empêcher des coupes du côté court, le défenseur doit jouer atout, et le cas échéant, son gros honneur second.



**16**

♠ AD ♥ A8763 ♦ RD5 ♣ RD2	♠ V4 ♥ 95 ♦ 108643 ♣ A1086	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R76 ♥ RV ♦ AV2 ♣ V9743
	N											
O		E										
	S											
♠ 1098532 ♥ D1042 ♦ 97 ♣ 5												

Donneur : O		Vul : EO	
S	O	N	E
-	1♥ 6SA	-	3SA -
-			

**L'entame** : le 10 de Pique.

**Le jeu de la défense** : Sud entame du 10 de Pique et le déclarant fait l'inventaire de ses levées. Il dispose de trois Piques, deux Cœurs et trois Carreaux. Le contrat est sur table s'il parvient à fabriquer quatre levées de Trèfle. Pour cela un simple partage 3-2 suffit. A défaut, Ouest parviendra encore à ses fins si Sud défausse au second tour de Trèfle. Une fois le Roi et la Dame de Trèfle débloqués, il ne restera plus qu'à faire l'impasse « affichée » au 10 de Trèfle de Nord. Si Sud a les quatre Trèfles, il faudra alors réussir l'impasse à la Dame de Cœur en espérant de plus un partage favorable du résidu. Commencer par l'impasse à la Dame de Cœur est une grosse erreur qui fait courir le risque de chuter, alors que la répartition des Trèfles était parfaitement amicale...

**Principe** : pour cumuler les chances de gain, mieux vaut vérifier le partage d'une couleur avant de s'en remettre à une impasse.