

## Carpe Diem.

Donneur : Nord  
Vulnérabilité : Aucune  
Entame : Q♥

O	N	E	S(vous)
	P	P	1Sa
P	2♥	P	3♠
P	4♠	P	P
P			

Les 4 jeux sont :

♠ Q 10 8 5 3  
♥ A 5 2  
♦ J 10 6 2  
♣ 10  
(mort)

♠ 4		N		♠ J 7 6
♥ Q J 10 3	O	E		♥ 8 7 6
♦ 8 7 4 3		S		♦ A 9 5
♣ A 8 7 2				♣ K 9 5 4

(vous)

♠ A K 9 2  
♥ K 9 4  
♦ K Q  
♣ Q J 6 3

Votre partenaire a fait un transfert (2♥) afin de montrer les piques sur lequel vous avez accepté (3♠) en lui montrant une quatrième carte d'atout et un jeu maximum, sur lequel il a conclu à la manche. La défense part du bon pied en attaquant les cœurs. Quel est votre plan de jeu ?

Saisir le moment pour jouer les cartes dans le bon ordre, demande toujours de la réflexion à la première levée. Vous avez 2 perdantes rapides en mineures et une de longueur en cœur. La perdante cœur sera écartée sur les carreaux et coupée par la suite de votre main. Le danger est de tirer immédiatement les atouts et attaquer les carreaux par la suite, car avec les atouts 3-1, vous aurez un problème pour rejoindre le mort en temps voulu. Il faut gagner la levée avec le roi de cœur, tirez As et roi de pique et jouer roi de carreau. Est gagnée la levée et joue cœur pour l'as, jouez alors carreau pour votre dame et atout pour la dame et les carreaux affranchis afin de jeter la perdante cœur de votre main et couper le cœur du mort.

Pour me rejoindre par courrier électronique [bridgeur@globetrotter.net](mailto:bridgeur@globetrotter.net)  
Pour obtenir un partenaire contactez Bernard Morin 589.6823