

## LES PATTONS AMERICAINS DU LUNDI A JEAN-BOUIN

Contrat : OUEST : 4♠ =/-1

Entame : Roi ♦

♠ A 8 6

♥ R 10 5

♦ R D V 2

♣ 5 4 3

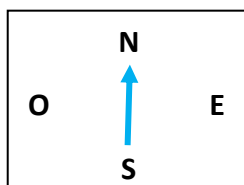
OUEST	NORD	EST	SUD
	1♦	Passé	1♥
4♠	Passé	Passé	Passé

♠ R D V 10 9 5 4

♥ -

♦ A 10

♣ A V 6 2



♠ 2

♥ A 9 6 3 2

♦ 9 8 6 4 3

♣ D 7

♠ 7 3

♥ D V 8 7 4

♦ 7 5

♣ R 10 9 8

### Enchères : un brin de lucidité

Vous (OUEST) avez un jeu magnifique avec lequel vous voulez jouer la manche. Vous pourriez être tenté d'intervenir à 1♠, dans l'espoir d'un chelem. Le camp adverse a déjà montré au moins 17H, il est peu probable qu'il y en ait un. Ainsi, vous imposez 4♠. La vitesse d'exécution de cette enchère permet également à votre camp d'éviter que le camp adverse trouve une défense, en se décrivant.

### Jeu de la carte : une remontée inattendue

NORD entame du Roi ♦. Vous voyez un bel As♥ au mort mais comment faire pour aller le chercher ? En avez-vous besoin ? Pour ce faire, vous commencez par compter vos perdantes : 1♠ + 1♦ + 2♣. Vous avez donc absolument besoin de réaliser cet As♥ pour en éliminer une dessus ! **Comment communiquer avec un mort non coopératif ?** *Indice : Faire tourner les tables pour invoquer les esprits n'est pas la solution 😊.* Ce qu'il faudrait, c'est se servir de l'unique autre carte haute du mort : la Dame♣, bien-sûr ! Alors devez-vous vous précipiter sur **une impasse indirecte** en jouant petit vers la Dame ? Dans 50% des cas, le Roi♣ sera placé en NORD et vous réussirez ce manquement. Mais dans 50% des cas, il sera en SUD et vous échouerez. Devez-vous vous en contenter ? Parfois, il s'agit de la manière solution, mais pas ici. L'entame vous a été favorable, car elle vous a permis de **préserver l'atout du mort** qui se révélera être le moyen de pression nécessaire pour vous adjugez la victoire à 100% ! Observez que si l'impasse échoue, la défense reviendra atout et le mort sera totalement refroidi. A l'inverse, le fait que vous n'avez que deux cartes à Trèfle au mort, vous permet de **contrôler le 3<sup>ème</sup> tour de la couleur par la coupe**... il faut donc présenter une carte qui si elle prise permet de libérer la Dame du mort et si elle n'est pas prise vous permet de tirer l'As et de donner une coupe à votre acolyte au 3<sup>ème</sup> tour : il faut jouer le Valet♣ !

- Soit il est pris par le Roi♣. La Dame♣ devient maîtresse et devient votre remontée au mort,
- Soit il n'est pas pris par le Roi♣. Vous tirez l'As♣ afin d'aspirer la Dame sèche et vous coupez le 3<sup>ème</sup> tour de la couleur. Cette coupe est votre remontée au mort.

L'As♥ est libéré, la partie est gagnée, vous pouvez désormais défausser un Trèfle ou un Carreau perdant. Félicitations pour ce **parfait timing** !